

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH :

DWI AGUS MAWATI

NPM : 1411100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR
SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I

: Baharudin, M.Pd.

Pembimbing II

: Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA

Oleh
DWI AGUS MAWATI
NPM 1411100178

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di Sekolah Dasar (SD) belum adanya pengembangan model permainan gobak sodor dengan panahan, *bowling* dan boy-boyan atau disebut dengan godor paling boy, serta kurangnya minat peserta didik terhadap permainan tradisional. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan permainan tradisional gobak sodor yang dikemas dalam buku panduan untuk guru.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan, 2) Mengetahui respon guru dan peserta didik, 3) Mengetahui hasil uji coba permainan yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan hasil penyesuaian dari Robert Maribe Branch. Kegiatan yang dilakukan pada tahap penelitian meliputi prapenelitian, studi hasil penelitian, analisa masalah dan penyusunan prototype model. Kegiatan tahap pengembangan meliputi: 1) Analisis, 2) Desain produk, 3) Pengembangan, 4) Pelaksanaan, 5) Evaluasi. Validasi dilakukan oleh 4 orang ahli, subjek uji coba adalah peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Campang Raya dengan tahap uji coba skala kecil dan besar. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kelayakan dan uji coba. Analisis data pada pengembangan ini dilakukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menganalisis data hasil dari validasi para ahli dan respon peserta didik. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan hasil uji coba model permainan godor paling boy.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh: 1) Hasil penilaian dari ahli materi dengan rata-rata 4,4, ahli permainan dengan rata-rata 4,05, (2) Hasil respon peserta didik dan guru sangat baik, (3) Hasil uji coba pada skala kecil dan besar diperoleh godornah 4,3, godorling 4,2 dan godorboy 4,3. Dengan demikian, model permainan godor paling boy pada pembelajaran penjasokes materi permainan tradisional tema sayangi tumbuhan dan lingkungan disekitar sangat layak digunakan

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Gobak Sodor, *Kelas III SD*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 (0721) 7510755 Fak. 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN
TRADISIONAL GOBAK SODOR SISWA KELAS III
SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA
Nama : Dwi Agus Mawati
NPM : 1411100178
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Baharudin, M.Pd
NIP.19810816 200918 1 002

Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP. -

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 19691003 199702 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA**. Disusun oleh **DWI AGUS MAWATI, NPM: 1411100178**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Jum'at, tanggal 28 Desember 2018**.

TIM PENGUJI

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

(.....)

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd

(.....)

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping I : Baharudin, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping II: Yudesta Erfayliana, M.Pd

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

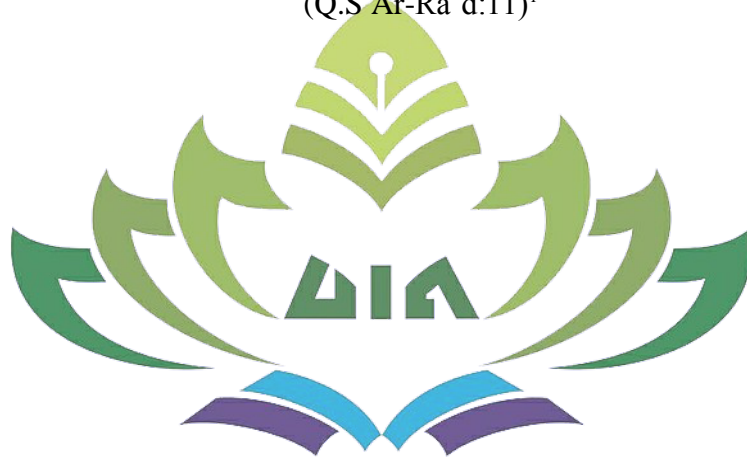
Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

“Keringat anak kecil menambah kecerdasannya diwaktu dewasa”
(H.R. Tirmidzi)

﴿إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ...﴾ (١١)

“...Sesungguhnya, ALLAH tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...”
(Q.S Ar-Ra’d:11)¹



¹ Al-Quran dan Terjemahan, “Ar-Ra’d” (Bandung: Cardoba, 2013), h. 199

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada ahirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring doa dan rassa syukur kepada Allah SWT. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ibunda Tasleha dan Ayah Sutrasno, S.Pd yang senantiasa selalu menyayangi, membimbingku, mengajarku makna kehidupan, mengingatkanku disetiap waktu untuk selalu sabar dan tidak putus asa dalam meraih cita-cita dan harapanku, hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, semoga Allah SWT memuliakan mereka baik di dunia maupun di Akhirat.
2. Kakak ku Febria Okta Novianturi, S.Pd dan adikku Yahya Ayas Alfath, yang dengan sabar memberi nasihat dan semangat untuk terus menyelesaikan kuliahku.
3. Hendy Pratama, M.Pd yang telah memberikan dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Dwi Agus Mawati, dilahirkan di Sidomulyo pada tanggal 30 Agustus 1996, anak kedua dari pasangan Sutrasno, S.Pd dan Tasleha. Penulis memiliki satu kakak perempuan yaitu Febria Okta Novianturi, S.Pd dan satu orang adik laki-laki yaitu Yahya Ayas Alfath.

Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 4 Metro Utara dan selesai pada tahun 2008. Lalu melanjutkan ke jenjang selanjutnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 10 Kota Metro selesai pada tahun 2011. Melanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Metro selesai pada tahun 2014 dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dimulai pada Semester I pada Tahun Ajaran 2014/2015.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT, pengenggam diri dan seluruh ciptaan-Nya yang telah memberikan hidayah dan Rahmad-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III Sd Negeri 1 Campang Raya. Oleh karena itu tidak lupa bagi peneliti mengucapkan rasa terimakasih, kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Baharudin, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan selama ini dan Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Campang Raya yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian disekolah yang beliau pimpin.
5. Bapak Drs. Suranto, M.Kes dan Bapak Dr. Ngadimun Hd., M.Pd selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian dan saran untuk memperbaiki buku panduan penjaskes untuk guru yang dikembangkan.

6. Ibu Oktaria K, M.Pd dan Ibu Manis Setyaningrum, M.Pd selaku ahli permainan yang telah bersedia memberikan penilaian dan saran untuk memperbaiki permainan yang dikembangkan dalam buku panduan penjaskes untuk guru.
7. Ibu Saftiyani, S.Pd dan Bapak Budi Setiawan, S.Pd selaku guru mata pelajaran penjaskes kelas III SDN 1 Campang Raya.
8. Keluarga besarku yang telah menantikanku menjadi sarjana. Tidak ada kata lain yang terucap selain terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dukungan, kesabaran serta do'a yang tak terhingga.
9. Rekan-rekan PGMI kelas C angkatan 2014/2015 yang selalu memberi motivasi dan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih sangatlah jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya, karena keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Bandar Lampung, Desember 2018

Dwi Agus Mawati
Npm.1411100178

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.....	12
B. Pengertian Bahan Ajar.....	16
C. Pengertian Permainan	17
D. Pengertian Permainan Tradisional	19

E. Permainan Gobak Sodor	23
F. Permainan Bola Bowling	25
G. Permainan Boy-boyan	26
H. Permainan Panahan.....	27
I. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bowling.....	28
J. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Boy-boyan	35
K. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Panahan.....	41
L. Karakteristik Anak Kelas III Sekolah Dasar	48
M. Pengertian Model.....	50
N. Penelitian Relevan.....	52
O. Kerangka Berfikir.....	53
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	56
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	57
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	57
1. Analisis	58
2. Desain.....	58
3. Development	59
4. Implementasi	59
5. Evaluasi	59
D. Jenis Data.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data	60
1. Observasi.....	60
2. Wawancara.....	60
3. Angket	61
4. Dokumentasi	61
F. Instrumen Penilaian.....	61
1. Ahli Materi	62

2. Ahli Permainan.....	62
G. Uji Coba Produk	64
1. Uji Coba Skala Kecil	65
2. Uji Coba Skala Besar	65
H. Teknik Analisis Data.....	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	67
1. Analisis	67
2. Desain Produk.....	67
3. Development	76
4. Implementasi	100
5. Evaluasi	107
B. Pembahasan.....	110
1. Permainan Gobak Sodor.....	110
2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	112
3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Permainan	122

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	129
B. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis Kegiatan Anak SD Berdasarkan Umur	49
Tabel 2 Kerangka Berfikir Penelitian	55
Tabel 3 Instrumen Penilaian	62
Tabel 4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	62
Tabel 5 Kisi-kisi Angket Ahli Permainan.....	63
Tabel 6 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif.....	65
Tabel 7 Kriteria Kualitas Produk	66
Tabel 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi I Tahap Awal.	78
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi I Tahap Revisi.....	80
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Awal Rancangan Produk .	82
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi I Tahap Awal	82
Tabel 12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi I Tahap Revisi.....	84
Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi Tahap Revisi Rancangan Produk.....	87
Tabel 14 Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi.....	90
Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan I Tahap Awal...	91
Tabel 16 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan I Tahap Revisi	92
Tabel 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan Tahap Awal Rancangan Produk.....	94
Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan I Tahap Revisi	95
Tabel 19 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan II Tahap Revisi	97
Tabel 20 Rekapitulasi Penilaian Ahli Permainan Tahap Revisi Rancangan Produk...	99
Tabel 21 Saran Perbaikan Oleh Ahli Permainan	100
Tabel 22 Tabel Respon Guru I dan Guru II	100
Tabel 23 Tabel Respon Peserta Didik	102
Tabel 24 Uji Coba Peserta Didik Skala Kecil	103
Tabel 25 Uji Coba Peserta Didik Skala Besar	105

Tabel 26 Revisi Produk Ahli Materi	107
Tabel 27 Revisi Produk Ahli Permainan	109
Tabel 28 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi I	112
Tabel 29 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Materi I.....	113
Tabel 30 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi I.....	114
Tabel 31 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi II.....	115
Tabel 32 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Materi II	116
Tabel 33 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi II	117
Tabel 34 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi I dan II.....	119
Tabel 35 Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Isi Oleh Ahli Materi I dan II	120
Tabel 36 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi I dan II	121
Tabel 37 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Permainan I.....	122
Tabel 38 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan I	123
Tabel 39 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Permainan II	124
Tabel 40 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan II	125
Tabel 41 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Permainan I dan II	126
Tabel 42 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan I dan II	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tabel 1 Bagan Tujuan Pembelajaran Penjas	16
Gambar 2 Lapangan Permainan Gobak Sodor <i>Bowling</i>	29
Gambar 3 Lakban Hitam/ Kapur Tembok	30
Gambar 4 Tepung Terigu	30
Gambar 5 Bola Plastik	31
Gambar 6 Hadiah	31
Gambar 7 Botol Bekas	32
Gambar 8 Lapangan Permainan Gobak Sodor Boy-boyan	36
Gambar 9 Lakban Hitam/ Kapur Tembok	37
Gambar 10 Tepung terigu	37
Gambar 11 Bola Kertas	38
Gambar 12 Pecahan Genteng/Kayu	38
Gambar 13 Lapangan Permainan Gobak Sodor Panahan	42
Gambar 14 Lakban Hitam/ Kapur Tembok	43
Gambar 15 Tepung Terigu	44
Gambar 16 Busur dan Anak Panah	44
Gambar 17 Bantalan Panah	45
Gambar 18 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	57
Gambar 19 Bagan Prosedur Pengembangan Model Permainan	58
Gambar 20 Tampilan Sampul Luar	68
Gambar 21 Tampilan Sampul Bagaian Dalam	69
Gambar 22 Tampilan Prakata	69
Gambar 23 Pendahuluan	70
Gambar 24 Daftar Isi	70
Gambar 25 KI dan KD	71
Gambar 26 Tujuan Permainan	71
Gambar 27 Materi Godornah	72

Gambar 28 Materi Godorling	72
Gambar 29 Materi Godorboy	73
Gambar 30 Form Penilaian	73
Gambar 31 Daftar Pustaka	74
Gambar 32 Tampilan Pembuka Setiap Permainan.....	75
Gambar 33 Tampilan Sarana dan Prasarana	75
Gambar 34 Tampilan Bagian Inti.....	75
Gambar 35 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Ahli Materi I	78
Gambar 36 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Revisi Ahli Materi II	81
Gambar 37 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi Ahli Materi I dan II Tahap Awal	82
Gambar 38 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Revisi Oleh Ahli Materi I.....	84
Gambar 39 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Revisi Oleh Ahli Materi II.....	87
Gambar 40 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi Ahli Materi I dan II Tahap Revisi.....	88
Gambar 41 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Permainan I	91
Gambar 42 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Permainan II	93
Gambar 43 Diagram Batang Rekapitulasi Ahli Permainan I dan II Tahap Awal	94
Gambar 44 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Permainan I Tahap Revisi.....	96
Gambar 45 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Permainan II Tahap Revisi.....	98

Gambar 46 Diagram Batang hasil Rekapitulasi Ahli Permainan I dan II Tahap Revisi	99
Gambar 47 Diagram Batang Hasil Uji Coba Pengaruh Pada Skala Kecil	104
Gambar 48 Diagram Batang Hasil Uji Coba Pengaruh Pada Skala Besar.....	106
Gambar 49 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Materi I.....	113
Gambar 50 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Materi I.....	114
Gambar 51 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi I.....	115
Gambar 52 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Materi II.....	116
Gambar 53 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Materi II	117
Gambar 54 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi II.....	118
Gambar 55 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Materi I dan II	119
Gambar 56 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Materi I dan II	120
Gambar 57 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi I dan II	121
Gambar 58 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Permainan I	123
Gambar 59 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Permainan I	124
Gambar 60 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Permainan II	125

Gambar 61 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Permainan II	126
Gambar 62 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Permainan I dan II	127
Gambar 63 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek kualitas dari Ahli Permainan I dan II	128



DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus Pembelajaran	135
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	141
3. Angket Ahli Materi.....	153
4. Angket Ahli Permainan	170
5. Foto Penelitian	191
6. Rekapitulasi Nilai Ahli Materi	197
7. Rekapitulasi Nilai Ahli Permainan	200
8. Hasil Penilaian Uji coba Skala Kecil.....	203
9. Hasil Penilaian Uji coba Skala Besar	208
10. Pengesahan Proposal	217
11. Nota Dinas	218
12. Surat Keterangan Validasi Materi	220
13. Surat Keterangan Validasi Permainan	222
14. Surat Balasan Sekolah Penelitian	224
15. Cover Buku Panduan	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu unsur-unsur yang sangat berpengaruh terhadap kualitas suatu bangsa. Kegagalan pendidikan berdampak pada gagalnya bangsa dan keberhasilan pendidikan suatu bangsa akan membawa kemajuan bagi bangsa. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya¹.

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ.. (١١)

Artinya:

*...Sesungguhnya, ALLAH tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...*²

Surat Ar Rad ayat 11 ini menerangkan bahwa allah tidak akan merubah keadaan seseorang, negara ataupun bangsa apa bila seseorang, negara

¹Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.3

²Al-Quran dan Terjemahan, (Bandung: Cardoba, 2013), h.250

atau bangsa itu tidak mengubah keadaannya sendiri. Hal ini sama dengan kemajuan pendidikan, apa bila bangsa itu sendiri tidak berusaha memajukan pendidikan bangsa tersebut maka pendidikan tersebut tidak akan mengalami perubahan. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan suatu pendidikan, selain lingkungan, pelaksanaan suatu pendidikan juga harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan itu sendiri seperti siswa/peserta didik, guru/pendidik, sarana prasarana dan lainnya.

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ
وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا (١١٤)

Artinya:

"Maka Maha Tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku".³

Surat Thaha ayat 114 tersebut menerangkan bahwa untuk menambah suatu ilmu kita harus membaca dan memahaminya, maka dengan begitu akan bertambah ilmu pengetahuan kita. Maka dengan begitu suatu pendidikan sangatlah penting. Dengan bertambahnya ilmu maka akan bertambah pengalaman kita. Semakin banyak ilmu yang kita miliki maka semakin banyak pula wawasan yang kita miliki. Pendidikan memiliki fungsi sebagai awal untuk memulai suatu perubahan dan mencapai kemajuan. Maka dari itu untuk

³Al-Quran dan Terjemahan, *Op.Cit*, h.320

merubah kehidupan suatu bangsa harus dimulai dengan memperbaiki pendidikan dan sistem pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga memiliki kaitan dengan sumber daya manusia, dimana ketika sumber daya manusia memiliki potensi yang baik maka pendidikan juga akan baik.

Menurut Hidayah dan Nurhayati yang dikutip dari artikel Angga Bramansta P. berpendapat bahwa Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah selain untuk menjaga kestabilan kesegaran jasmani siswa juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung didalamnya seperti kesopanan, kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah, dan pola hidup sehat⁴. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah aktifitas jasmani yang direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan kualitas fisik dan menumbuhkan pola hidup sehat bagi anak yang dapat dilakukan sejak usia dini untuk penanaman sikap dan karakter siswa.

Pendidikan Penjas di SD Negeri 1 Campang Raya cukup baik,ibu Saftiyani sebagai guru mata pelajaran penjas. Beliau adalah seorang guru yang cukup baik potensi dalam proses belajar mengajar. Yaitu pada saat proses pembelajaran penjas beliau cukup menarik perhatian siswa dengan berbagai strategi belajar yang tepat, salah satunya yaitu belajar sambil bermain, dengan begitu membuat anak tidak bosan dalam proses pembelajaran. Namun pada

⁴Angga Bramansta P., “Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”,(Artikel Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK Universitas Negeri Malang, Malang, 2016), h.221

saat pembelajaran permainan tradisional terlihat ada beberapa siswa yang kurang antusias terhadap permainan tersebut, sehingga mereka hanya duduk sampai pelajaran penjas habis. Hal ini terjadi karena bagi siswa permainan tradisional tidaklah menarik, membosankan, zaman dahulu atau kuno. Sehingga mereka lebih tertarik dan memilih permainan sepak bola dan lainnya. Sehingga dengan adanya peristiwa ini membuat saya tertarik untuk mengembangkan model permainan tradisional agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran penjas khususnya materi permainan tradisional.

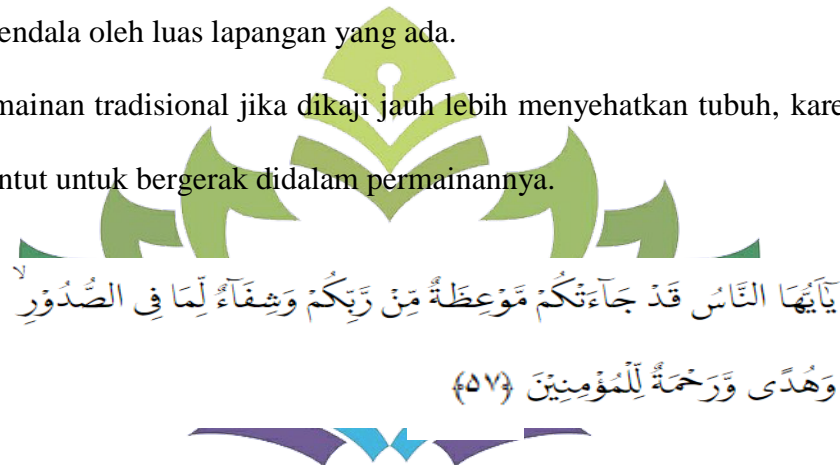
Observasi yang saya lakukan pada hari jumat tanggal 20 Oktober 2017 diperoleh data dari wawancara. Namun selain hasil data wawancara diperoleh data pengamatan proses belajar yang berlangsung selama 2x35 menit untuk satu pembelajaran penjas. Menurut ibu Saftiyani yang merupakan guru olahraga di SD N 1 Campang Raya, mengatakan bahwa :

Dalam pembelajaran penjaskes pasti ada buku panduan, lalu belajar dengan dipraktekkan dilapangan. Lebih banyak menghabiskan waktu dilapangan untuk praktek, karena jika hanya teori saja anak kurang faham. Untuk permainan tradisional juga sudah diterapkan namun ada sebagian anak yang malas untuk ikut bermain, ya karena tidak tertarik begitu-begitu saja. Sedangkan dalam sekali pembelajaran itu hanya 70 menit (2x35) jadi sebisa mungkin memanfaatkan waktu dengan baik. Ketika permainan tradisional diterapkan pun ada sebagian anak yang rasa ingin tahu dan belajarnya meningkat. Anak yang ketagihan untuk mengulang bermain gobak sodor ini, lebih tertantang untuk memahami permainan ini agar tidak dihukum, senang bermain. Tetapi ya ada juga yang biasa aja, karena mereka tidaka menikmati permainan ini⁵.

⁵Saftiyani, Wawancara dengan Guru Penjaskes kelas 3, Ruang Kelas SD N 1 Campang Raya, Bandar Lampung, 20 Oktober 2017.

Hasil dari wawancara dengan ibu Saftiyani membuat peneliti semakin yakin untuk mengembangkan model permainan tradisional gobak sodor siswa kelas III, supaya permainan tradisional dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajarannya. Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki keunikan tersendiri disetiap permainannya. Disetiap daerah memiliki permainan tradisional masing-masing. Terkadang permainan tradisional sama namun memiliki nama yang berbeda. Namun setiap permainan terkadang terkendala oleh luas lapangan yang ada.

Permainan tradisional jika dikaji jauh lebih menyehatkan tubuh, karena tubuh dituntut untuk bergerak didalam permainannya.



Artinya:

*"Wahai manusia! Sungguh, telah datang kepadamu pelajaran (Al-Qur'an) dari Tuhanmu, penyembuh bagi penyakit yang ada dalam dada, dan petunjuk serta rahmat bagi orang yang beriman"*⁶

Surat Yunus ayat 57 ini menjelaskan bahwa manusia harus hidup sehat, dengan mempelajari al-qur'an maka kita akan sehat dari berbagai macam penyakit. Namun selain dengan membaca al-qur'an kita sebagai manusia harus menjaga kesehatan dengan berolahraga. Seperti didalam permainan

⁶Al-Quran dan Terjemahan, *Op.Cit*, h.215

tradisional terdapat tiga pola gerak dasar yaitu gerak lokomotor adalah berpindah dari satu tempat ketempat lainnya, non-lokomotor adalah gerak pada satu titik (gerak ditempat) serta gerak manipulative adalah gerak yang membutuhkan benda. Berbeda dengan permainan simulasi yang hanya terdapat salah satu saja. Namun pada saat ini dimana perkembangan teknologi yang meningkat sehingga permainan simulasi didalam *gadget* lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Sehingga hal tersebut membuat anak kurang bergerak, tidak sehat, malas, dan yang paling membahayakan adalah kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* berdampak buruk untuk mental dan kejiwaan anak itu sendiri.

Terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan, yang dimana mencakup materi permainan tradisional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pun perlu untuk melestarikan berbagai jenis permainan tradisional, dengan memasukkan materi permainan tradisional dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD yang telah ada. Pada materi permainan tradisional, siswa dituntut untuk bermain, kerjasama, lari, melompat, melempar bola, dan menangkap bola. Pembelajaran permainan tradisional yang meliputi: engklek, petak umpet, bentengan, boy-boyan, hadang dan lainnya. Pada materi permainan tradisional siswa dituntut untuk bermain, bekerjasama, lari, melompat, melempar bola dan menangkap bola.

Pembelajaran pendidikan jasmani berupa permainan dan berolahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan bermain dapat membuat anak lebih mudah untuk saling bersosialisasi. Selain itu dalam proses pembelajaran penjaskes pada materi permainan tradisional membutuhkan model permainan yang dapat membuat siswa lebih tertarik, sehingga membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kurang minat siswa terhadap permainan tradisional, hal ini terlihat peserta didik tidak begitu antusias terhadap pembelajaran penjaskes pada materi permainan tradisional, sehingga guru perlu menciptakan suatu inovasi dalam permainan tradisional agar peserta didik tertarik dan minat terhadap pembelajaran permainan tradisional.
2. Perkembangan teknologi menghasilkan *game* didalam *gadget* sehingga permainan tradisional ditinggalkan, sehingga ketertarikan peserta didik kurang terhadap permainan tradisional terkhusus permainan gobak sodor.
3. Media dan alat permainan tradisional yang kurang menarik, hal ini dikarenakan kurang kreativitas guru dalam mengembangkan suatu

permainan dalam proses pembelajaran agar media yang digunakan menarik perhatian peserta didik.

4. Keterbatasan gerak siswa akibat luas lapangan yang tidak memadai.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif dan terarah maka perlu pembatasan masalah dalam hal ini difokuskan pada :

1. Pengembangan model permainan tradisional terbatas sebagai media pembelajaran permainan tradisional yang dikemas dalam buku modul bahan ajar dan CD panduan.
2. Batasan pengembangan ini hanya terpusat pada pengembangan model permainan tradisional mata pelajaran penjaskes kelas III SD Negeri 1 Campang Raya.
3. Pengembangan ini terbatas pada meningkatkan ketangkasan, konsentrasi dan ketepatan sasaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil uji kelayakan para ahli terhadap produk yang dihasilkan?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik dengan adanya model permainan tradisional gobak sodor paling boy?
3. Apakah permainan tradisional gobak sodor paling boy dapat meningkatkan aktivitas anak pada pembelajaran penjaskes kelas III?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model dan hasil kelayakan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Untuk mengetahui respon guru maupun peserta didik terhadap model permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa kelas III SDN Campang Raya terkait penggunaan model permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan model permainan tradisional ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan

Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan model permainan tradisional, mendapatkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam pembelajaran penjasokes khususnya permainan tradisional.

2. Siswa

Untuk siswa diharapkan memberi kemudahan, kesenangan, keamanan, siswa saat melaksanakan pembelajaran agar siswa lebih mudah, senang dan aman dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional.

3. Lembaga SD Negeri 1 Campang Raya

Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan anak terhadap pengembangan model permainan tradisional pada mata pelajaran penjas kes kelas III, memiliki guru yang dapat melakukan pembelajaran dengan profesional dan meningkatkan mutu bagi pembelajaran di SD Negeri 1 Campang Raya.

4. Peneliti

Penelitian dan pengembangan bahan ajar pembelajaran ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menambah pengalaman dalam proses penelitian.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dibuat oleh peneliti adalah:

Produk dimaksud berupa buku dan CD panduan cara bermain permainan gobak sodor paling boy. Didalam buku ini berisi pengembangan permainan gobak sodor paling boy, serta diperjelas dalam bentuk video yang dikemas dengan CD (*Compact Disk*) agar guru dan siswa dapat belajar dan mempraktekkan permainan ini dengan mudah. Buku ini berisi pengembangan permainan gobak sodor paling boy yang telah dikembangkan untuk kelas III yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1. Buku panduan model permainan tradisional gobak sodor paling boy yang berisikan tata cara permainan gobak sodor paling boy secara teori.

2. CD panduan yang berisikan video tata cara permainan yang ada didalam buku panduan.
3. Buku panduan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran penjasokes pada materi permainan tradisional tema sayang hewan dan tumbuhan disekitar yang mengacu pada kurikulum 2013.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Pendidikan merupakan hal yang mengalami perkembangan terus menerus sejak dahulu kala hingga saat ini. Pendidikan jasmani dari waktu ke waktu juga mengalami sebuah inovasi atau perubahan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD/MI, pada dasarnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini sangat dibutuhkan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral¹. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan holistik (bermacam-macam) dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional.

¹ Dini Rosdiani, *Kurikulum Pendidikan Jasmani*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.1

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah salah satu bidang studi yang diajarkan pada sekolah dasar. Pendidikan jasmani pada jenjang sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan lingkungan dan masyarakat yang sehat. Pendidikan jasmani bisa dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan gerak baik permainan dan olahraga. Menurut Husdarta pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang membina anak agar menguasai cabang-cabang olahraga tertentu. Sedangkan menurut Achmad Paturisi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui aktifitas dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Husdarta berpendapat bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, perseptual, kognitif, dan emosional². Maka pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dengan mengikuti sertakan

² Rubi Bangun Suhendrik, *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2010/2011*, (Skripsi Universitas Negeri Semarang, Semarang,2011), h. 8

anggota tubuh untuk digerakkan agar tubuh menjadi lebih sehat. Tujuan dari pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan³.

Selain itu dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan maka siswa tidak hanya terpaku belajar dalam bentuk teori saja melainkan siswa dapat melakukan sesuatu aktivitas keterampilan gerak tubuh, salah satunya adalah permainan. Hubungan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan bermain, yaitu dimana bermain adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik didalamnya. Kita tidak dapat menarik kesimpulan dari olahraga tersebut tanpa memikirkan suatu pertandingan atau kompetisi. Dimana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya sebuah permainan biasa saja, melainkan didalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdapat aspek kompetitif yang penting.

Berbeda dengan bermain tidak bisa dikatakan sebuah olahraga hanya karena bermain menggerakkan anggota tubuh. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengandung elemen baik dari bermain maupun dari olahraga, tetapi tidak berarti hanya salah satu saja atau tidak juga harus selalu seimbang di antara keduanya⁴.

³ M. Khoirul Anwar, *Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran*, (Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung Vol.2 No.2, Desember 2017), h. 97

⁴ *Ibid*, h.98

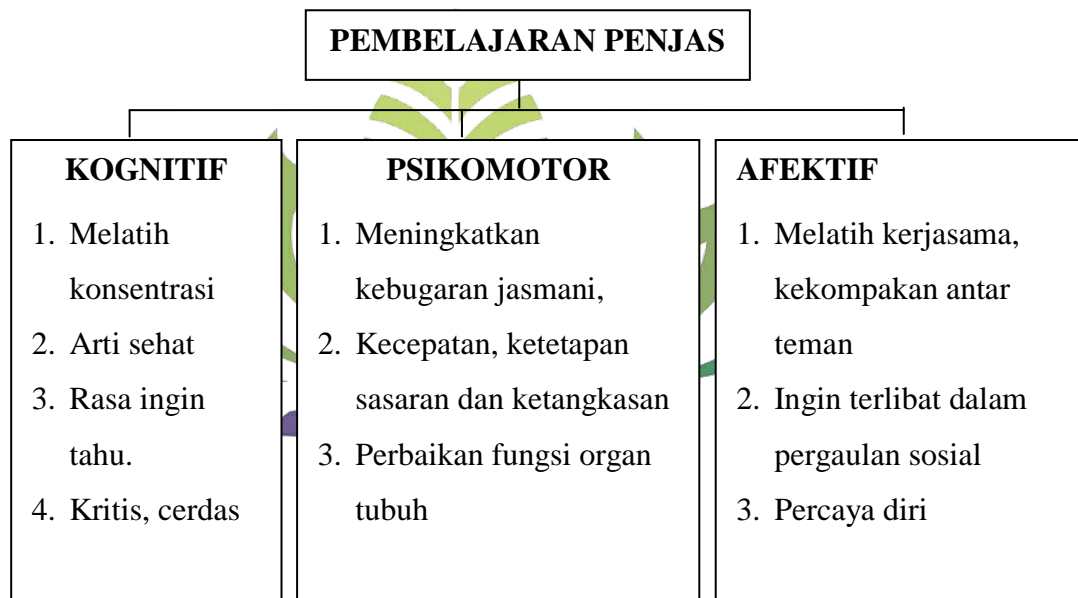
Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan dan ketiganya dapat melumat dalam konteks pendidikan, jika digunakan untuk tujuan-tujuan kependidikan. Dengan bermain dapat membuat kita merasa senang dan menghibur tanpa ada tujuan dari pendidikan tersebut, namun olahraga tetap jaya tanpa ada tujuan dari kependidikan. Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Cakupan pendidikan jasmani dan kesehatan tidak hanya pada aspek emosional, sosial, mental dan spiritual.

Pendidikan jasmani memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap social dan toleransi dalam konteks kemajemukan biaya, etnis, dan agama;
2. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga;
3. Mengembangkan keterampilan-keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga aktivitas air dan aktivitas luar sekolah/alam bebas;
4. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri untuk mengembangkan, keselamatan diri (bela diri) dan memelihara kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

5. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk pola hidup sehat,
6. Serta mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif⁵.

Tujuan tersebut jika tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tersebut dipaparkan dalam bentuk bagan meliputi tiga ranah sebagai satu kesatuan, yaitu sebagai berikut.



Sumber: Agus Mahendra dikutip oleh Dini Rosdiani.

Gambar 1 Bagan Tujuan Pembelajaran Penjas

B. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, melalui bahan

⁵ Dini Rosdiani, *Op.Cit.* h.2-3

pelajaran ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran⁶. Menurut Suharsimi Arikunto bahan ajar merupakan unsur inti yang ada dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan ajar pelajaran yang diupayakan untuk dapat dikuasai oleh anak didik⁷. Sedangkan menurut Andi Prastowo bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas⁸.

Bahan ajar bisa berupa buku cetak, modul, LKS, buku panduan, audio visual seperti film dan video, audio seperti kaset dan radio, visual seperti foto dan gambar dan multimedia. Bahan ajar yang sudah ada dapat digunakan sebagai solusi bagi guru yang belum mampu menghadirkan atau menghasilkan media belajar secara mandiri. Selain itu bahan ajar memiliki fungsi sebagai pedoman untuk guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, alat evaluasi pencapaian dan penguasaan hasil pembelajaran. Bahan ajar yang layak digunakan merupakan bahan ajar yang sudah di uji secara akademis dan uji empirik (praktek).

C. Pengertian Permainan

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani dan kesehatan yang dapat membuat anak bergerak namun tetap menyenangkan adalah permainan/bermain. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena

⁶ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2017), h. 67

⁷ Pupuh Fathurohman, M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Perencanaan Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017), h.14

⁸ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 16

melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif⁹. Permainan adalah suatu kegiatan yang digemari oleh berbagai kalangan, baik muda maupun tua. Permainan merupakan alat yang baik untuk mengembangkan aspek sosial dan moral anak, karena ada peraturan tertentu yang harus diikuti oleh semua anak. Dari berbagai pengertian permainan maka permainan merupakan suatu aktivitas yang dapat meningkatkan perkembangan sosial dan perilaku seseorang dimana didalam suatu permainan memiliki aturan-aturan tertentu yang harus ditaati.

Bentuk permainan terbagi menjadi beberapa macam, yaitu : 1. Permainan didalam ruangan dan permainan luar/lapangan, 2. Permainan bola kecil/bola besar, 3. Permainan yang mengutamakan keterampilan tertentu misalnya memukul, melempar dan lainnya. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin bermain yang tinggi dan sehingga guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat mengembangkan dan memanfaatkan tersebut. Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan pendekatan bermain, karena melalui bermain akan meningkatkan ketertarikan serta minat siswa.

Namun dalam hal ini seorang guru atau pendidik harus mampu melakukan inovasi atau pengembangan pada permainan agar sesuai dengan

⁹ Yudesta Erfayliana, *Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak*, (Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 3. No 1, 2016), h.148

karakter dan minat siswa. Selain itu apabila seorang pendidik mengharapkan hasil yang memuaskan maka pendidik harus menyiapkan perangkat pembelajaran dengan baik dan tepat. Modifikasi permainan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

D. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah kegiatan yang bermacam-macam, karena di setiap tempat memiliki beragam jenis permainan tradisional. Hal tersebut bergantung pada adat atau kebiasaan di daerah tersebut yang turun-temurun bisa mempengaruhi bentuk dan nama permainan tradisional tersebut. Suatu permainan tradisional khususnya di suatu wilayah tertentu sangatlah dipengaruhi oleh budaya dan ciri khas daerah tersebut. Permainan tradisional ini sendiri sangat menyenangkan ketika dilakukan baik secara individu maupun secara bersama (kelompok). Beberapa macam permainan tradisional adalah seperti engklek, lompat tali, kelereng, patil lele, bentengan, boy-boyan, ular-ularan, enggrang dan masih banyak lagi. Dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Di dalam sebuah permainan tradisional, dengan keputusan bersama setiap peraturan, alat bermain dan lama bermain dapat dirubah sesuai keinginan. Selain itu permainan tradisional sendiri telah ada dari zaman dahulu dan dimainkan oleh anak-anak dari berbagai daerah.

Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, anak-anak sekarang beralih kepermainan modern atau canggih seperti *playstation, video game dan game online*¹⁰. Pada saat ini sangat banyak anak yang menyukai teknologi canggih dibandingkan dengan permainan tradisional, hal seperti ini akan berdampak kepada pola interaksi anak tersebut nantinya. Banyak jenis permainan tradisional yang bisa menjadi media untuk mengajarkan berbagai hal positif dan selain itu tubuh anak akan banyak bergerak sehingga tubuh anak akan sehat. Pada saat ini sudah banyak permainan tradisional yang diubah menjadi olahraga tradisional, seperti kasti, pencak silat dan lain sebagainya.

UNESCO pada saat ini telah menggalakkan untuk pelestarian budaya yang diberi nama *intangible heritange*/ warisan budaya tak benda, dimana salah satunya adalah permainan tradisional didalamnya. Sebagai generasi bangsa maka kita harus melestarikan budaya bangsa berupa permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja, melainkan orang dewasa dapat memainkannya bergantung kepada jenis permainan tradisionalnya. Permainan rakyat atau permainan tradisioanal untuk anak-anak terdapat berbagai jenis tergantung suku bangsa yang memiliki. Pada intinya permainan tradisional memiliki unsur keterampilan fisik (kekuatan fisik), kecepatan dalam berfikir dan implementasi terhadap

¹⁰ Deritani, *Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix dalam Pembelajaran PenjasOrkes*, (Journal of Physical Education and Sports 3 (1),2014),h.42

nilai social dan budaya. Permaiann tradisional anak pada umumnya lebih mengutamakan kebersamaan, kerjasama dan keharmonisan hubungan sosial dimasyarakat.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan begitu perlu melestarikan macam-macam permainan tradisioanal, karena dengan memasukkan materi permainan tradisional untuk pembelajaran maka anak akan merasa lebih senang dan tidak cepat bosan. Permainan tradisional pada setiap daerahnya memiliki makna dan sejarah yang terkandung nilai kemanusiaan dan budaya didalamnya. Dari paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan yang beragam jenis yang berasal dari berbagai daerah yang didalamnya terdapat makna tersendiri yang sudah dimainkan dari zaman ke zaman secara turun-temurun serta didalam permainan tradisional tidak terdapat peraturan yang tetap.

Memainkan permainan tradisioanal selain untuk melestarikan budaya bangsa, juga memiliki manfaat tersendiri bagi seseorang yang memainkan. Dalam hal ini juga anak dapat meningkatkan kemampuan motorik mereka seperti berlari, berjalan, melompat dan lain-lain, juga dalam bermain anak dapat menyalurkan energi fisik yang terpendam¹¹. Bukan hal baru apa bila kita melihat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan banyak menggunakan permainan tradisioanal dalam setiap aktivitas gerak. Permainan tradisional ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan

¹¹ Yudesta Erfayliana, *Op.Cit.* h. 155

sangatlah banyak manfaatnya, salah satunya pada anak usia dini dapat meningkatkan aspek psikologis, sosiologis dan fisik anak. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan permainan tradisional banyak memperoleh manfaat bagi peserta didik.

Permainan tradisional dapat membuat anak bermain menjadi senang, bersungguh-sungguh, merasa terpacu untuk mengaktualisasi potensi yang berbentuk gerak dan sikap perilakunya. Permainan tradisional dengan demikian dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam pencapaian tujuan pendidikan. Permainan tradisional dapat mengembangkan sosiologis dan motorik terhadap anak. Selain itu permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dengan Permainan tradisional ini dapat membantu siswa meningkatkan kebugaran jasmani. Permainan tradisional bisa membantu dalam pembentukan karakter anak seperti nilai pada sportivitas, kebersamaan, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, kreativitas dan kerja sama tentunya. Dari pemaparan tersebut maka permainan tradisional memiliki manfaat yaitu sebagai salah satu cara seorang pendidik dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Selain itu dengan adanya permainan tradisional peserta didik dapat meningkatkan nilai bekerja sama, kebersamaan dan saling bersosialisasi.

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam 3 golongan, yaitu : 1. Permainan untuk bermain, 2. Permainan untuk bertanding, 3. Permainan yang

bersifat edukatif¹². Permainan tradisional yang bersifat bermain pada umumnya dilakukan pada hal yang positif yaitu untuk mengisi waktu yang cukup luang. Permainan tradisional yang bersifat untuk bertanding memiliki ciri-ciri khusus seperti :terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh 2 orang, mempunyai kriteria yang dapat menunjukkan siapa pemenang dan siapa yang kalah dalam permainan, dan mempunyai sebuah peraturan yang harus diterima serta ditaati bersama¹³. Sedangkan untuk permainan tradisional yng bersifat edukatif didalam permainan tersebut terdapat unsur permainan di dalam permainan tersebut. Melalui sebuah permainan anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dalam sebuah permainan.

E. Permainan Gobak Sodor

Gobak sodor adalah suatu permainan rakyat/permainan tradisional yang memiliki berbagai macam nama diberbagai daerah. Permainan gobak sodor memiliki nama yang berbeda seperti di Jakarta permainan ini dinamakan galasin. Di Jawa Tengah permainan ini dikenal dengan nama gobak sodor, Sulawesi Tengah nokaluri dan Sulawesi Selatan massalo/assalo¹⁴.

¹² Emi Supadmi, *Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Gerak Lari Pada Anak Kelas III SDN 2 Karangrandu Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun 2014*, (Skripsi Universitas Negeri Semarang, Semarang,2015), h. 20

¹³ *Ibid*, h.21

¹⁴ Erni Ratna Wulan, *Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah*, (Jakarta: Pacu Minat Baca, 2008), h.17

Permainan gobak sodor terkenal di pulau Jawa. Permainan gobak sodor berasal dari Yogyakarta, nama gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor¹⁵. Gobak yang berarti bergerak dengan bebas, sedangkan sodor artinya tombak, dahulunya para prajurit mempunyai sebuah teknik latihan dengan sebuah permainan yang bernama sodoran sebagai latihan sebelum berperang dan sodor ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter tanpa mata tombak yang tajam diujungnya¹⁶. Permainan gobak sodor adalah suatu permainan dimana satu kelompok orang berusaha untuk menghalangi dan memecahkan konsentrasi kelompok lain dalam melewati petak-petak dalam permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor adalah sebagai salah satu bentuk gerak dalam permainan yang memerlukan ketangkasan, kecepatan didalamnya.

Didalam permainan gobak sodor terdapat unsur pendidikan jasmani dan kesehatan didalamnya yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik tersebut adalah gerak lari, menyenangkan, permainan yang mudah dimainkan, sosialisasi untuk anak-anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kelincahan¹⁷. Permainan gobak sodor dimainkan oleh 2 kelompok, kelompok yang kalah menjaga garis dan kelompok yang menang harus melewati garis dan menghindari lawan. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat melewati garis dan lawan sampai ujung serta dapat kembali ke

¹⁵ Linda Dwi Andari, *Analisis Pelaksanaan Permainan Gobak Sodor Terhadap Karakter Siswa di SDN Sumbersari 2 Malang*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, 2017), h.8

¹⁶ *Ibid*, h.8

¹⁷ Emi Supadmi, *Op.Cit.*, h.21

tempat semula. Permainan gobak sodor memiliki tahapan atau langkah seperti dibawah ini.

1. Permainan ini memiliki ukuran minimal 9mx4m dengan 6 kotak.
2. Permainan ini dimainkan oleh dua regu.
3. Siswa bersuit, yang menang bergabung dengan sesama yang menang begitu sebaliknya.
4. Kelompok yang kalah menjaga garis.
5. Kelompok yang menang harus melewati garis dan menghindari lawan.
6. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat melewati garis dan lawan sampai ujung serta dapat kembali ke tempat semula.

F. Permainan Bola Bowling

Menurut Ginanjar Amasubrata dikutip oleh Eka Nur Rahmawati berpendapat bahwa *bowling* adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan. Bola *bowling* dilemparkan kearah pin yang berderet dan berjumlah 10 buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas¹⁸. Sebelum bermain bola *bowling* kita harus mempelajari dasar dari permainan bowling itu sendiri. Permainan bola *bowling* ini memiliki tahapan atau langkah-langkah dalam permainanya. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

¹⁸ Eka Nur Rahmawati, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling Pada Siswa Kelompok A1 TK An-Nur STAN Moguwaharjo Depok*, (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2013), h. 33

1. Pilihlah bola yang sesuai dengan kekuatan kita. Berat bola terlihat dalam lebel yang terdapat dibola.
2. Lenturkan posisi badan dan bersiap untuk menggelindingkan bola.
3. Jika lemparan pertama semua pin terjatuh maka itu dinamakan *strike*. Jika pada lemparan kedua tersisa maka disebut *open frame (missed)* yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap permainan.
4. Pin akan disusun kembali seperti semula untuk permainan berikutnya¹⁹.

G. Permainan Boy-boy

Menurut Sisca dikutip dalam jurnal mengemukakan bahwa model permainan boy-boy adalah permainan tradisional dengan total lima sampai 10 orang²⁰. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genteng yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari gumpalan kertas berbentuk bulat yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai.

Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Apabila

¹⁹ *Ibid*, h.32-33

²⁰ Cicilia Clara Devi Anggraini dan Mei Fita Asri Untari, *Keefektifan Model Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Tema "Diriku" Siswa Kelas I SD*, (Jurnal pendidikan PGSD IKIP PGRI Semarang Vol.1 No.1 April 2014), h. 93

terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga. Permainan boy-boy memiliki manfaat yaitu perkembangan pada aspek fisik, perkembangan aspek sosial, perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan emosi dan kepribadian dan ketangkasan²¹.

H. Permainan Panahan

Memanah atau panahan adalah suatu cabang olahraga yang memanfaatkan otot lengan dan daya konsentrasi seseorang. Teknik memanah yang tepat dan benar akan memungkinkan ketepatan gerakan memanah baik dalam latihan maupun kompetisi. Teknik dasar memanah ada 9 cara, yaitu:

1. Cara berdiri (*stance*),
2. Memasang ekor panah (*nocking*),
3. Posisi setengah tarikan (*set up*),
4. Menarik tali (*drawing*),
5. Penjangkaran (*anchoring*),
6. Menahan sikap memanah (*holding*),
7. Membidik (*aiming*),
8. Melepaskan anak panah (*release*),
9. Gerak lanjut (*follow through*)²².

²¹ Yopa Taufik Saleh, Mohammad Fahmi Nugraha, Meiliana Nurfitriani, *Model Permainan Tradisional "Boy-Boyan" Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD*, (Elementary School Education Journal: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Vol.1 No. 2b Desember 2017), h. 130

²² Yudik Prasetyo, *Pengaruh Latihan Deep Breathing Terhadap Peningkatan Hasil Skor Total Jarak Panahan Ronde Nasional Pada Ukm Panahan UNY*, (Jurnal Olahraga Prestasi, FIK Universitas Negeri Yogyakarta Vol.12 No.1, Januari 2016), h. 30

I. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bowling

Permainan gobak sodor bola *bowling* adalah pengembangan permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan media bola *bowling*. Didalam pengembangan permainan ini yaitu para pemain regu/kelompok penyerang melewati pemain gobak sodor, setelah terlewati pemain (regu penyerang) hingga ahir lalu menggelindingkan bola *bowling* ke arah pin yang terbuat dari botol bekas air mineral yang di beri warna. Apabila salah satu pin terjatuh maka anak tersebut akan mendapatkan reward yang sesuai dengan warna pin tersebut.

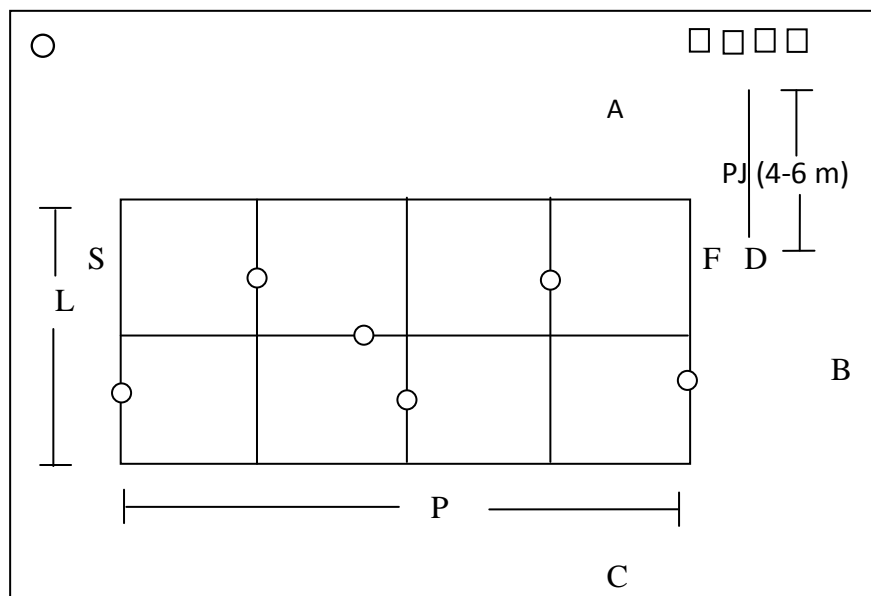
a. Tujuan Permainan

- 1) Melatih kerjasama, kekompakan antar teman.
- 2) Melatih kecepatan, ketangkasa dan ketepatan sasaran.
- 3) Meningkatkan kebugaran jasmani dan melatih konsentrasi.

b. Peraturan dan Permainan

1) Lapangan dan Peralatan

- a) Diperlukan lapangan minimal seluas lapangan voli.
- b) Lapangan berbentuk persegi panjang dengan panjang 6-12 meter dan lebar 4-6 meter, kemudian dibagi menjadi 4-8 kotak.



Gambar 2 Lapangan Permainan Gobak Sodor *Bowling*

Keterangan :

- ○ : Letak penjaga
- A, B dan C : Letak Permainan Bowling
- L : Lebar
- P : Panjang
- PJ : Panjang jarak pemain dengan pin bowling
- D : Letak pemain yang akan melempar bowling
- □ : Letak pin bowling

c) Lakban sebagai garis untuk permainan gobak sodor *bowling*



Sumber: www.google.com/lakban-hitam-dan-kapur-tembok

Gambar 3 Lakban Hitam/ Kapur Tembok

d) Tepung, dipergunakan untuk menandai bahwa salah astu pemain sudah tersentuh oleh penjaga.



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 4 Tepung Terigu

e) Bola plastik yang sudah dilubangi layaknya bola *bowling*.



Sumber: [Www.google.com/bola-sepak-plastik](http://www.google.com/bola-sepak-plastik)

Gambar 5 Bola Plastik

f) *Reward* (hadiah).



Sumber: [Www.google.com/hadiah-yang-dibungkus-kertas-kopi](http://www.google.com/hadiah-yang-dibungkus-kertas-kopi)

Gambar 6 Hadiah

g) Botol bekas yang sudah dicat sebagai pin bola *bowling*.



Sumber: www.google.com/botol-bekas-air-mineral

Gambar 7 Botol Bekas

2) Pemain

- a) Jumlah pemain gobak sodor ini adalah 3 sampai 6 orang.
- b) Anggota pemain bisa putra/putri saja dan bisa dicampur antara putra dan putri.

3) Lama Permainan

- a) Lama permainan 2x15 menit.
- b) Lama istirahat 5 menit.

4) Jalannya Permainan

- a) Pemain melakukan suit atau hompimpah, untuk menentukan pemain yang lebih dulu bermain.
- b) Regu yang kalah sebagai penjaga
- c) Regu yang menang sebagai penyerang

- d) Regu yang kalah menepati garis jaga, dengan kedua kaki tepat berada diatas garis.
- e) Regu yang menang bersiap-siap untuk masuk kedalam kotak yang dijaga tanpa harus tersentuh serta membawa bola *bowling*.
- f) Setelah melewati semua penjaga maka pemain melemparkan bola ke arah pin yang telah disediakan dan kembali ke tempat semula (garis start).
- g) Suatu tim atau regu dapat dikatakan menang dinilai dari jumlah poin yang didapatkan.

5) Pelanggaran

Regu penyerang maupun penjaga dilarang mengganggu jalannya permainan gobak sodor.

a) Bagi pemain regu penjaga

Dibolehkan :

- (1) Berusaha menyentuh lawan (regu penyerang).
- (2) Melakukan gerakan atau tindakan yang bertujuan untuk memecahkan konsentrasi lawan (regu penyerang).

Dilarang :

- (1) Penjaga hanya diam.
- (2) Menyentuh dengan mengepalkan tangan.
- (3) Mendorong penyerang dengan sengaja.
- (4) Kaki tidak menginjak garis.

b) Bagi regu penyerang

Dibolehkan :

(1) Melakukan gerakan untuk memecahkan atau mengganggu konsentrasi penjaga.

(2) Beristirahat ketika sampai garis terakhir atau finis.

Dilarang :

(1) Pasif dalam permainan.

(2) Mengganggu penjaga yang sudah dilalui.

(3) Keluar dari lapangan.

(4) Kembali ke kotak yang sudah dilewati.

6) Nilai

a) Bila saat waktu telah habis namun semua regu belum bisa melewati sampai finis, maka pemenang ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

b) Point diperoleh apabila:

(1) Melewati 1 penjaga mendapatkan 1 poin.

(2) Mendapatkan 1 *reward* sama dengan mendapatkan 3 point.

(3) Melewati seluruh penjaga dan mendapatkan *reward* mendapatkan 8 poin.

7) *Reward* (Hadiah)

a) *Reward* diperoleh apabila salah satu pin warna terjatuh.

- b) Apabila terjatu dua pin warna maka siswa/i dapat memilih salah satu pin warna yang diinginkan.

8) Wasit

Guru bertindak sebagai wasit dan penilai

9) Pemenang

- a) Pemenang adalah yang anggotanya paling banyak dalam menyelesaikan permainan sampai finis tanpa tersentuh penjaga.
- b) Pemenang dapat ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

J. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Boy-boy

Permainan gobak sodor boy-boy adalah pengembangan permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan permainan boy-boy. Didalam pengembangan permainan ini yaitu para pemain regu/kelompok penyerang melewati pemain gobak sodor, setelah terlewati pemain (regu penyerang) hingga ahir lalu melemparkan bola kertas kearah tumpukan pecahan genteng/batu hingga tidak lagi tersusun dengan rapi. Setelah itu tumpukan pecahan genteng/batu sudah tidak tersusun maka tugas dari pemain adalah menyusun tumpukan tersebut menjadi rapi kembali sedangkan tugas penjaga adalah mengambil bola kertas dan menghalangi pemain untuk menyusun tumpukan tersebut. Setelah selesai pemain kembali ke tempat semula (garis start).

a. Tujuan Permainan

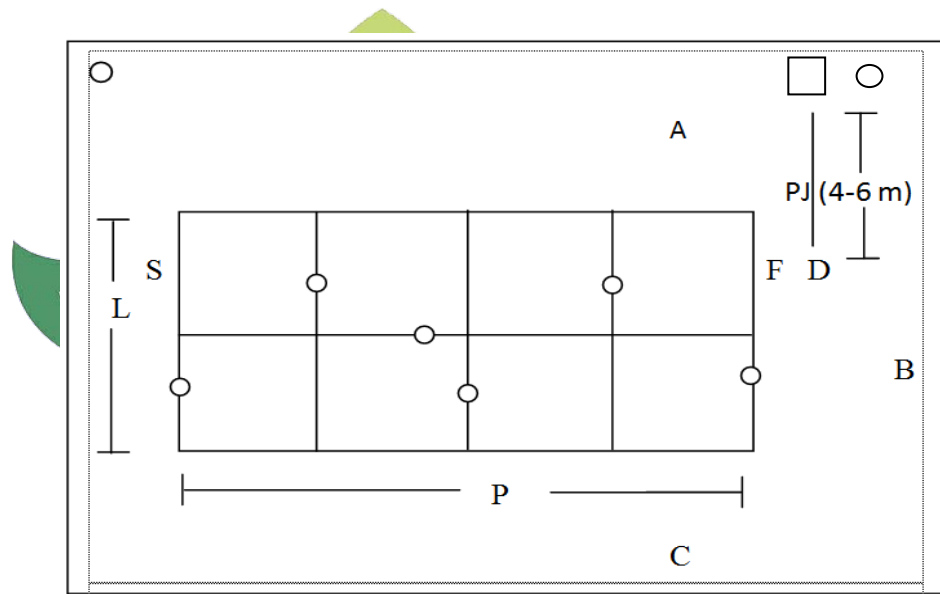
- 1) Melatih kerjasama, kekompakan antar teman.

- 2) Melatih kecepatan, ketangkasa dan ketepatan sasaran.
- 3) Meningkatkan kebugaran jasmani dan melatih konsentrasi.

b. Peraturan dan Permainan

1) Lapangan dan Peralatan

- a) Diperlukan lapangan minimal seluas lapangan voli.
- b) Lapangan berbentuk persegi panjang dengan panjang 6-12 meter dan lebar 4-6 meter, kemudian dibagi menjadi 4-8 kotak.



Gambar 8 Lapangan Permainan Gobak Boy-boyan

Keterangan :

- ○ : Letak penjaga
- A, B dan C : Letak Permainan Boy-boyan
- L : Lebar
- P : Panjang
- PJ : Panjang jarak pemain dengan tumpukan genteng

/batu

- D : Letak pemain yang akan melempar boy-boyan
- □ : Letak tumpukan genteng/kayu

c) Lakban sebagai garis untuk permainan gobak sodor Boy-boyan.



Sumber: www.google.com/lakban-hitam-dan-kapur-tembok

Gambar 9 Lakban Hitam/ Kapur Tembok

d) Tepung, dipergunakan untuk menandai bahwa salah astu pemain sudah tersentuh oleh penjaga.



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 10 Tepung Terigu

e) Bola kertas



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 11 Bola Kertas

f) Tumpukan pecahan genteng/batu



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 12 Pecahan Genteng/kayu

2) Pemain

- a) Jumlah pemain gobak sodor ini adalah 3 sampai 6 orang.
- b) Anggota pemain bisa putra/putri saja dan bisa dicampur antara putra dan putri.

3) Lama Permainan

- a) Lama permainan 2x15 menit.
- b) Lama istirahat 5 menit.

4) Jalannya Permainan

- a) Pemain melakukan suit atau hompimpah, untuk menentukan pemain yang lebih dulu bermain.
- b) Regu yang kalah sebagai penjaga
- c) Regu yang menang sebagai penyerang
- d) Regu yang kalah menepati garis jaga, dengan kedua kaki tepat berada diatas garis.
- e) Regu yang menang bersiap-siap untuk masuk kedalam kotak yang dijaga tanpa harus tersentuh, setelah sampai di ujung garis finish pemain mengambil bola lalu melemparkannya ke arah tumpukan batu yang telah disusun.
- f) Lalu setelah batu tersebut terkena lemparan bola maka penjaga bertugas untuk mengambil bola dan menghalangi pemain yang berusaha untuk menyusun tumpukan batu dengan cara melemparkan bola kertas ke arah pemain.
- g) Apabila telah selesai tersusun kembali maka pemain berlari kearah tempat semula (garis start).
- h) Suatu tim atau regu dapat dikatakan menang dinilai dari jumlah poin yang didapatkan.

5) Pelanggaran

Regu penyerang maupun penjaga dilarang mengganggu jalannya permainan gobak sodor.

a) Bagi pemain regu penjaga

Dibolehkan :

- (1) Berusaha menyentuh lawan (regu penyerang).
- (2) Melakukan gerakan atau tindakan yang bertujuan untuk memecahkan konsentrasi lawan (regu penyerang).

Dilarang :

- (1) Penjaga hanya diam.
- (2) Menyentuh dengan mengepalkan tangan.
- (3) Mendorong penyerang dengan sengaja.
- (4) Kaki tidak menginjak garis.

b) Bagi regu penyerang

Dibolehkan :

- (1) Melakukan gerakan untuk memecahkan atau mengganggu konsentrasi penjaga.
- (2) Beristirahat ketika sampai garis terakhir atau finis.

Dilarang :

- (1) Pasif dalam permainan.
- (2) Mengganggu penjaga yang sudah dilalui.
- (3) Keluar dari lapangan.

(4) Kembali ke kotak yang sudah dilewati.

6) Nilai

a) Bila saat waktu telah habis namun semua regu belum bisa melewati sampai finis, maka pemenang ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

b) Point diperoleh apabila:

(1) Melewati 1 penjaga mendapatkan 1 poin.

(2) Menjatuhkan satu keping batu sama dengan mendapatkan 1 point.

(3) Melewati seluruh penjaga dan merobohkan seluruh kepingan batu mendapatkan 8 poin.

7) Wasit

Guru bertindak sebagai wasit dan penilai

8) Pemenang

a) Pemenang adalah yang anggotanya paling banyak dalam menyelesaikan permainan sampai finis tanpa tersentuh penjaga.

b) Pemenang dapat ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

K. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Panahan

Permainan gobak panahan adalah pengembangan permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan panahan (memanah). Didalam pengembangan permainan ini yaitu para pemain regu/kelompok penyerang melewati pemain gobak sodor, setelah terlewati pemain (regu penyerang)

hingga ahir lalu memanah kearah bantalan panah yang telah disediakan.

Setelah selesai pemain kembali ke tempat semula (garis start).

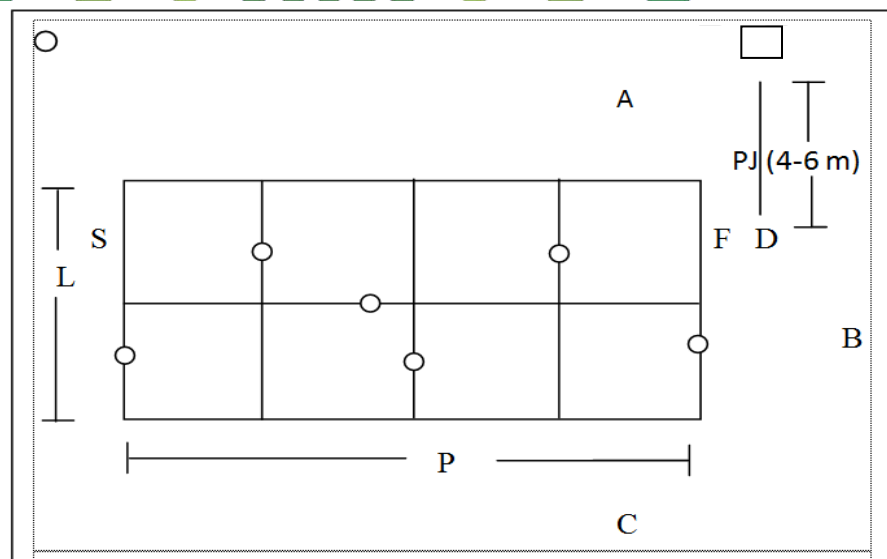
a. Tujuan Permainan

- 1) Melatih kerjasama, kekompakan antar teman.
- 2) Melatih kecepatan, ketangkasa dan ketepatan sasaran.
- 3) Meningkatkan kebugaran jasmani dan melatih konsentrasi.

b. Peraturan dan Permainan

1) Lapangan dan Peralatan

- a) Diperlukan lapangan minimal seluas lapangan voli.
- b) Lapangan berbentuk persegi panjang dengan panjang 6-12 meter dan lebar 4-6 meter, kemudian dibagi menjadi 4-8 kotak.



Gambar 13 Lapangan Permainan Gobak Panahan

Keterangan :

- ○ : Letak penjaga
- A, B dan C : Letak Permainan Panahan
- L : Lebar
- P : Panjang
- PJ : Panjang jarak pemain dengan bantalan panah
- D : Letak pemain yang akan memanah
- □ : Letak bantalan panah

c) Lakban sebagai garis untuk permainan gobak sodor panahan.



Sumber: [Www.google.com/lakban-hitam-dan-kapur-tembok](http://www.google.com/lakban-hitam-dan-kapur-tembok)

Gambar 14 Lakban Hitam/ Kapur Tembok

d) Tepung, dipergunakan untuk menandai bahwa salah astu pemain sudah tersentuh oleh penjaga.



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 15 Tepung Terigu

e) Busur dan Anak panah



Sumber: www.google.com/panahan.

Gambar 16 Busur dan Anak Panah

f) Bantalan panah



Sumber: [Www.google.com/bantalan-panah](http://www.google.com/bantalan-panah).

Gambar 17 Bantalan Panah

2) Pemain

- a) Jumlah pemain gobak sodor ini adalah 3 sampai 6 orang.
- b) Anggota pemain bisa putra/putri saja dan bisa dicampur antara putra dan putri.

3) Lama Permainan

- a) Lama permainan 2x15 menit.
- b) Lama istirahat 5 menit.

4) Jalannya Permainan

- a) Pemain melakukan suit atau hompimpah, untuk menentukan pemain yang lebih dulu bermain.
- b) Regu yang kalah sebagai penjaga
- c) Regu yang menang sebagai penyerang

- d) Regu yang kalah menepati garis jaga, dengan kedua kaki tepat berada diatas garis.
- e) Regu yang menang bersiap-siap untuk masuk kedalam kotak yang dijaga tanpa harus tersentuh, setelah sampai di ujung garis finish pemain mengambil busur dan anak panah lalu mengarahkan anak panah ke bantalan panah.
- f) Apabila telah selesai tersusun kembali maka pemain berlari kearah tempat semula (garis start).
- g) Suatu tim atau regu dapat dikatakan menang dinilai dari jumlah poin yang didapatkan.
- 5) Pelanggaran
- Regu penyerang maupun penjaga dilarang mengganggu jalannya permainan gobak sodor.
- a) Bagi pemain regu penjaga

Dibolehkan :

- (1) Berusaha menyentuh lawan (regu penyerang).
- (2) Melakukan gerakan atau tindakan yang bertujuan untuk memecahkan konsentrasi lawan (regu penyerang).

Dilarang :

- (1) Penjaga hanya diam.
- (2) Menyentuh dengan mengepalkan tangan.
- (3) Mendorong penyerang dengan sengaja.

(4) Kaki tidak menginjak garis.

b) Bagi regu penyerang

Dibolehkan :

- (1) Melakukan gerakan untuk memecahkan atau mengganggu konsentrasi penjaga.
- (2) Beristirahat ketika sampai garis terakhir atau finis.

Dilarang :

- (1) Pasif dalam permainan.
- (2) Mengganggu penjaga yang sudah dilalui.
- (3) Keluar dari lapangan.
- (4) Kembali ke kotak yang sudah dilewati.

6) Nilai

a) Bila saat waktu telah habis namun semua regu belum bisa melewati sampai finis, maka pemenang ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

b) Point diperoleh apabila:

- (1) Melewati 1 penjaga mendapatkan 1 poin.
- (2) Letak mendaratnya anak panah pada bantalan panah.

7) Wasit

Guru bertindak sebagai wasit dan penilai

8) Pemenang

- a) Pemenang adalah yang anggotanya paling banyak dalam menyelesaikan permainan sampai finis tanpa tersentuh penjaga.
- b) Pemenang dapat ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

L. Karakteristik Anak Kelas III Sekolah Dasar

Seorang guru atau pendidik harus memahami dan mengerti karakteristik dari siswa atau peserta didiknya, dengan memahami dan mengerti karakteristik anak didiknya maka akan mempermudah dalam proses pembelajarannya didalam kelas. Pada dasarnya karakteristik anak sekolah dasar (SD) masih cenderung suka bermain, karena masih terbawa kondisi saat di taman kanak-kanak (TK). Karakteristik anak relatif suka bermain, menyenangkan, bebas, namun juga aman, selain itu juga tentunya memuat sejumlah nilai positif yang berguna bagi anak²³. Pendidik harus pandai mengatur cara untuk menyampaikan materi agar tepat dan tujuan pembelajarannya pun tercapai.

Karakteristik anak memiliki perbedaan disetiap perkembangan badan dan umurnya. Berbeda umur maka akan berbeda karakteristik siswa/i. Dari pengetahuan dan materi tentang karakteristik program pembelajaran dapat tersusun dengan baik sesuai dengan tingkat kematangan anak-anak sekolah dasar pada umumnya. Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan segala aktivitas dapat dimodifikasi dan di kembangkan agar peserta didik

²³ Mawarti, *Permainan Bola Voli Mini Untuk Anak Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol 6 No.2, 2009), h.71

menjadi nyaman, maan dan senang dan dengan demikian akan tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran tersebut. Karakteristik anak umur sekolah dasar terbagi menjadi 4 yaitu, 1. Anak usia SD senang bermain, 2. Anak usia SD senang bergerak, 3. Anak usia SD senang beraktifitas berkelompok, 4. Anak usia SD senang praktik langsung²⁴. Namun jenis kegiatan anak SD dapat dibedakan dari segi umur, berikut ini beberapa contoh jenis kegiatan anak SD.

Tabel 1 Jenis kegiatan anak SD berdasarkan umur²⁵

No	Umur	Jenis Kegiatan
1	7 – 8 tahun (kelas 1 dan 2)	<p>a. Jalan, lari hop dengan irama musik, kombinasi lari lompat.</p> <p>b. Gerakan-gerakan membungkuk, melompat, merenggang</p> <p>c. Permainan yang melibat kekuatan, keseimbangan, kelincahan.</p>
2.	9 tahun (kelas 3)	<p>a. Libatkan dlam aktivitas-aktivitas conditioning seperti lari, lompat, berjongkit, bentuk-bentuk latihan senam dan keterampilan bermain.</p> <p>b. Mulai mempelajari skill tending dengan bola</p>

²⁴ Erick Burhaein, *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkebangan Siswa SD*, (Indonesian Jurnal of Primary Education), Vol 1. No 1 51-58, (2017), h. 52-53

²⁵ *Ibid.* h.56-57

		<p>sepak</p> <p>c. Teknik-teknik sederhana bola basket dan voli dengan yang lebih kecil dan lebih ringan</p>
3	<p>Umur 10-11</p> <p>(kelas 4 dan 5)</p>	<p>a. Aktivitas dengan melibatkan otot-otot besar</p> <p>b. Permainan dengan lawan bermain untuk menyalurkan naluri bersaing (perlu pembinaan dalam sportivitas, kerjasama dengan kemimpinan)</p> <p>c. Lari, lompat, lempar, sprint dengan jarak 40-50 meter.</p>
4	<p>Umur 12-13</p> <p>tahun (kelas 6)</p>	<p>a. Melibatkan diri dalam berbagai permainan beregu untuk memperbaiki koordinasi dan mengatasi kekakuan gerak.</p> <p>b. Meningkatkan kemahiran dalam cabang olahraga memukul bola dengan raket</p> <p>c. Berbagai keterampilan senam lantai atau dengan alat</p>

M. Pengertian Model

Model merupakan gambaran tentang suatu, yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan dan

dapat menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting²⁶. Dalam buku Dini Rosdiani, William A. Schrode mengemukakan pengertian model yaitu *Model is a representation of reality intended to explain the behavior of some aspects of it*. Artinya model adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut²⁷. Maka model adalah suatu pola atau gambar yang digunakan untuk menunjukkan atau menjelaskan suatu objek tertentu agar dapat difahami.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional²⁸. Model pembelajaran terbagi menjadi 3 macam, yaitu model pembelajaran secara tatap muka (bertemu langsung), pembelajaran secara online (pemberian tugas via online atau media masa), pembelajaran secara offline (pembelajaran secara tatap muka namun menggunakan sebuah media). Pentingnya penggunaan model yaitu sebagai:

1. Dengan adanya model maka hubungan fungsional (beberapa fungsi) diantara berbagai komponen, unsur atau elemen tertentu dapat diperjelas.

²⁶ Dini Rosdiani, *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.3

²⁷ *Ibid*, h.3

²⁸ *Ibid*, h.5

2. Dengan adanya model maka prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
3. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
4. Dengan adanya model mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan terasa adanya ketidak efektifkan atau ketidak produktifitas
5. Dengan adanya model maka dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat adanya ketidak sesuaian dari apa yang telah dirumuskan²⁹.

N. Penelitian Relevan

Berikut ini penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai permainan tradisional.

1. Rubi Bangun Suhendrik, dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2010/2011. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk berupa permainan bentengan yang dimodifikasi dengan

²⁹ *Ibid*, h.4

karakteristik anak SD yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik³⁰.

2. Emi Supadmi, dengan judul Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Gerak Lari Pada Anak Kelas III SDN 2 Karangrandu Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun 2014. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk berupa permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan karakteristik anak SD yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik³¹.
3. Angga Bramansta Putrantara, Pengembangan Bahan Ajar Permainan Tradisional Untuk Siswa kelas I,II, & III, Sekolah Dasar. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk berupa *softcopy* yang dibuat dan dikembangkan dari aplikasi *Autuplay* yang diperjelas dengan teks, gambar dan video³².

O. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan dimana sebagian siswa pada saat berolahraga hanya memilih untuk duduk diam di pinggir lapangan dikarenakan tidak mau mengikuti permainan tradisional yang sedang dilakukan dengan alasan bosan, zaman dahulu (ketinggalan zaman) dan perminannya tidak

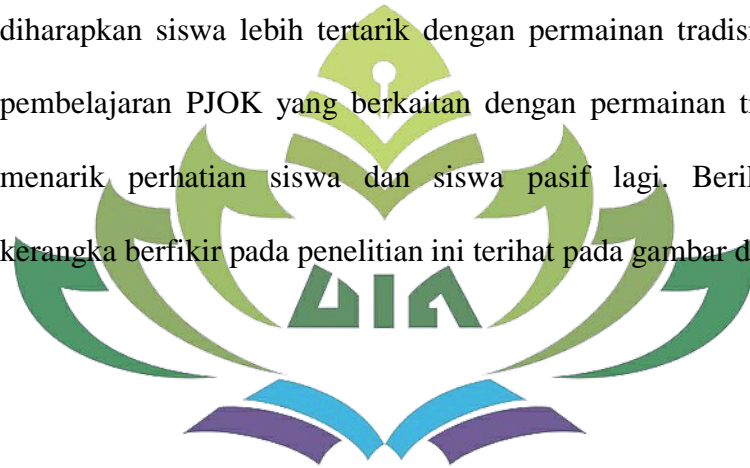
³⁰ Rubi Bangun Suhendrik, *Op.Cit.*, h. 5

³¹ Emi Supadmi, *Op.Cit.*, h.5

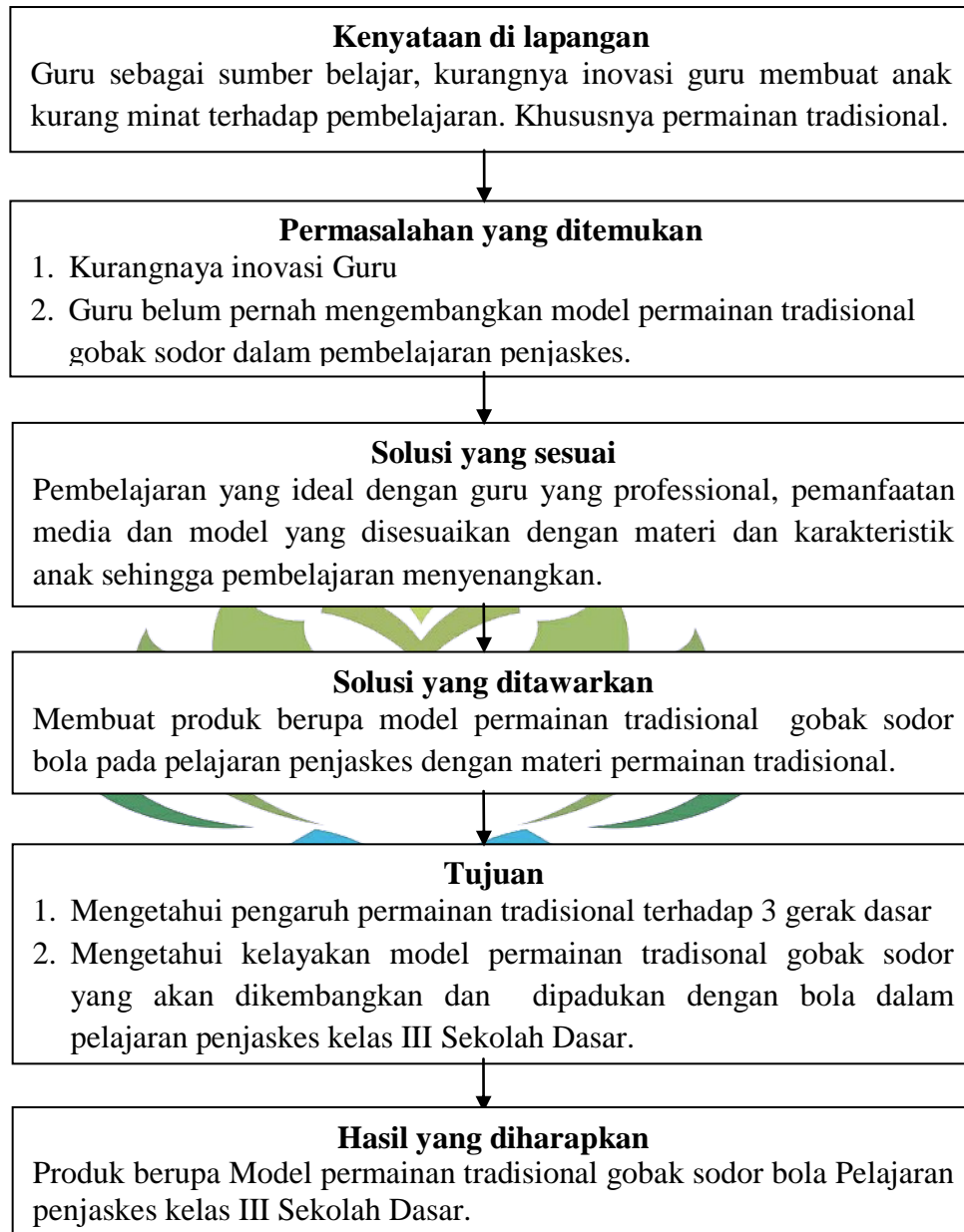
³² Angga Bramansta Putrantara, *Pengembangan Bahan Ajar Permainan Tradisional Untuk Siswa kelas I,II, & III, Sekolah Dasar*, (Tesis Universitas Negeri Malang, Malang, 2017), h. 9

mengalami suatu perubahan. Selain itu media dalam permainan gobak sodor ini hanya menggunakan lapangan yang sudah dipaping (disemen) kemudian digaris menggunakan batu bata. Selain itu guru pendidikan jasmani dan kesehatan pun tidak memiliki banyak inovasi untuk mengembangkan permainan tradisional tersebut.

Permasalahan tersebut menghasilkan solusi yaitu pengembangan model permainan tradisional gobak sodor bola. Dengan solusi tersebut, diharapkan siswa lebih tertarik dengan permainan tradisional. Sehingga pembelajaran PJOK yang berkaitan dengan permainan tradisional lebih menarik perhatian siswa dan siswa pasif lagi. Berikut merupakan kerangka berfikir pada penelitian ini terlihat pada gambar dibawah ini.



Tabel 2 Kerangka Berfikir Penelitian.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Medel Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah menggunakan model pendekatan jenis *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut¹. Peneliti menggunakan model *Research and Development* (R&D) dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

“(1) Melakukan *Analyze* atau analisis, (2) Melakukan *design* atau desain produk, (3) Melakukan *Development* atau pengembangan produk, (4) *Implement* atau pelaksanaan, (5) *Evaluation* atau evaluasi produk”.²

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017),h.297

²Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer Science & Business Media, LLC, 2009), h.3

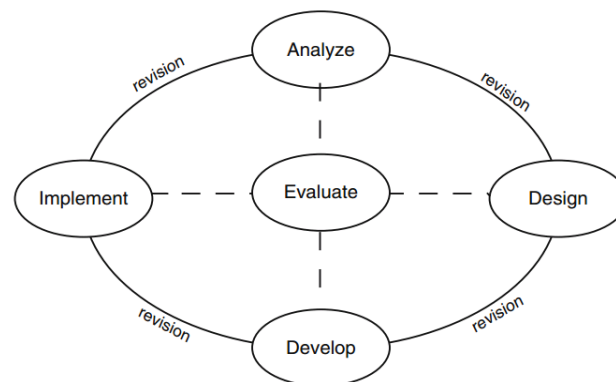
Langkah yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch adalah suatu langkah pemecahan masalah yang akan menghasilkan suatu produk pada akhirnya. Alasan penggunaan metode ini ialah dimana peneliti akan mengembangkan suatu produk berupa model tentang permainan tradisional dalam mata pelajaran penjaskes pada kelas III SDN 1 Campang Raya dalam skala kecil.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil ajaran 2018/2019 di SD N 1 Campang Raya dengan mengembangkan model permainan tradisional gobak sodor pada kelas III.

C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk tentang model permainan tradisional gobak sodor kelas III ini menggunakan tahapan-tahapan pengembangan menurut Robert Maribe Branch.



Gambar 18
Model Pengembangan ADDIE³.

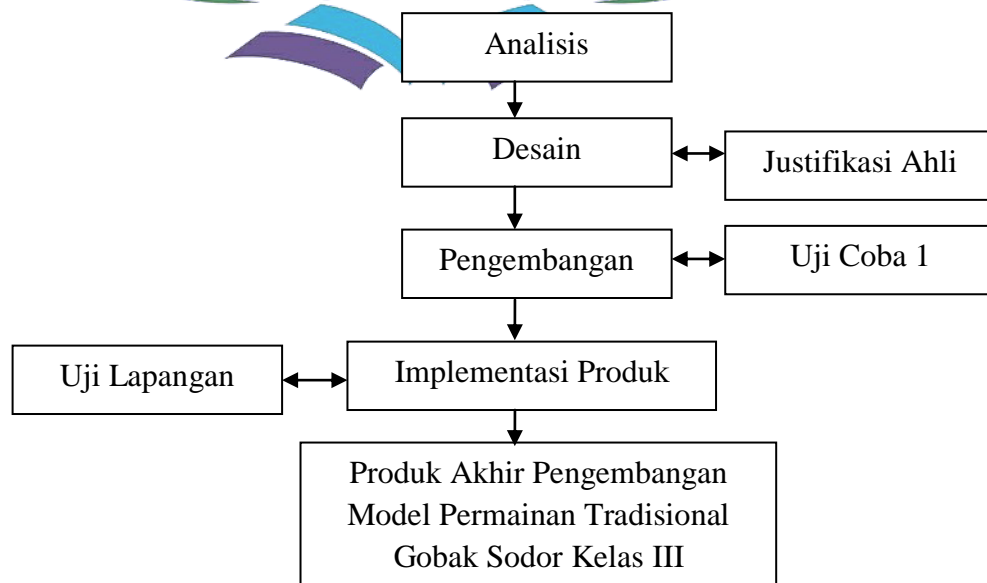
³Robert Maribe Branch, *Op.Cit.* h.2

1. Analisis

Pada tahapan analisis ini dibagi menjadi dua tahap, yang pertama yaitu ada tahap *Analyze* adalah mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data yang akan digunakan dalam mengembangkan model permainan tradisional. Pada tahapan ini akan diperoleh data dengan cara wawancara dan observasi secara langsung.

2. Desain

Pada tahap ini adalah tahapan perancangan buku tentang model permainan gobak sodor berdasarkan dari hasil analisis. Pada tahap ini peneliti perlu mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan model permainan tradisional, seperti pada bagan arus dibawah ini.



Gambar 19
Bagan Prosedur Pengembangan Model Permainan

3. Development/Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengembangan terhadap model permainan gobak sodor sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahapan ini pengembangan model memerlukan beberapa tahapan setelah didesain yaitu tahap pengembangan, tahap validasi dan tahap revisi. Tahap pengembangan meliputi pemilihan media dan perpaduan permainan yang tepat. Pada tahap validasi dilaksanakan oleh ahli permainan dan materi untuk memperbaiki produk model permainan gobak sodor. Tahap revisi dilakukan atas dasar saran dan pendapat para ahli agar pengembangan aplikasi menjadi lebih baik.

4. Implementasi

Pada tahapan ini merupakan tahap uji coba yang dilakukan peneliti kepada para siswa/i. Tahapan uji coba ini dilakukan guna mengukur seberapa besar tanggapan dan penilaian pengguna setelah menggunakan media model permainan tradisional yang sedang dikembangkan.

5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan dengan melihat hasil dari validasi para ahli serta uji coba kepada pengguna atau siswa/i. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan produk model permainan tradisional yang telah dikembangkan, serta tanggapan dan penilaian pengguna. Selain itu dapat diketahui pula kekurangan dan kelebihan dari produk pengembangan permainan tradisional gobak sodor.

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif digunakan untuk melihat hasil jumlah nilai/skor yang diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada para ahli/validator. Sedangkan jenis data kualitatif digunakan untuk melihat tanggapan/saran validator/para ahli tentang kelayakan uji produk yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra⁴. Observasi dilakukan untuk melihat kegiatan proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan guna mengumpulkan data jumlah siswa, hasil belajar siswa, profesionalitas guru dan kondisi sekolah.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*)⁵. Pada penelitian ini narasumbernya adalah Ibu Saftiyani yang merupakan guru pendidikan jasmani dan kesehatan. Pada proses wawancara diperoleh hasil berupa motivasi belajar siswa dan proses belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang permainan tradisional.

⁴S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, edisi revisi, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2013), h. 199-200

⁵*Ibid*, h. 198

3. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui⁶. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket uji kelayakan produk dan uji coba (praktek) skala kecil dan skala besar dengan memberi ceklis pada nomer penilaian yang telah disediakan pada lembar angket. Angket tidak hanya disebar kepada para ahli melainkan angket disebarkan kepada para siswa/i kelas III serta guru pendidikan jasmani dan kesehatan di SD N 1 Campang Raya. Evaluasi dari angket berupa masukan, kritik, komentar, dan saran dari para ahli.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis⁷. Pada penelitian ini peneliti mengambil gambar pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di kelas III SD N 1 Campang Raya.

F. Instrumen Penilaian

Penelitian dalam pengembangan ini menggunakan instrument penilaian berupa angket. Instrument penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Adapun beberapa instrument penilaian yang digunakan selama penelitian adalah sebagai berikut.

⁶*Ibid*, h.194.

⁷*Ibid*, h.201

Tabel 3 Instrumen Penilaian

No	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1	Angket validasi ahli materi	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan materi (sesuai/tidak) dengan pengembangan permainan yang akan digunakan	Ahli Materi	Selama penelitian
2	Angket validasi ahli permainan	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan permainan yang sudah dikembangkan untuk digunakan	Ahli Permainan	Selama penelitian

1. Ahli Materi

Subjek coba dari ahli materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah guru Pendidikan jasmani dan kesehatan yang memiliki kualifikasi minimal S2 dan memiliki pemahaman tentang materi permainan. Kisi-kisi instrument angket ahli materi yang berisi rincian dari isi pembelajaran, yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	Kesesuaian materi permainan tradisional dengan KD	1	3
		Keakuratan materi	2	1
		Mendorong rasa ingin tau dan bekerjasama	3	2

2.	Aspek Kualitas	Teknik penyampaian materi	4	2
		Penyajian materi	5	1
		Keruntutan alur materi	6	2
3.	Aspek Bahasa	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami	7	1
		Penggunaan istilah pada panduan permainan gobak sodor sudah tepat	8	1
		Tidak terdapat penafsiran ganda	9	1
Jumlah			9	14

Sumber : BSNP (dapat diakses pada eprints.umpo.ac.id/1783/8/LAMPIRAN.pdf)

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh guru penjaskes yang merupakan ahli dibidang pendidikan jasmani dan kesehatan.

2. Ahli Permainan

Subjek coba dari ahli permainan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah guru/dosen pendidikan jasmani dan kesehatan yang memiliki kualifikasi minimal S2 dan memiliki pemahaman tentang permainan.

Tabel 5 Kisi-kisi Angket Ahli Permainan

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	Kesesuaian model permainan dengan KD	1	5
		Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa	2	4

		Langkah permainan gobak sodor sudah disajikan tidak jauh dari versi aslinya	3	1
		Ketepatan manfaat permainan	4	2
2.	Aspek Kualitas	Kelayakan produk model permainan	5	3
		Ketepatan penggunaan bahan dasar	6	5
		Media mudah digunakan	7	1
		Desain media sudah baik	8	1
		Mudah dalam memahami panduan penggunaan media permainan gobak sodor yang telah dikembangkan	9	1
		Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami	10	4
		Jumlah	10	27

Sumber : BSNP (dapat diakses pada eprints.umpo.ac.id/1783/8/LAMPIRAN.pdf)

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh guru penjaskes yang merupakan ahli dibidang permainan.

G. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini digunakan untuk mengumpulkan data yang lebih menekankan kepada uji kelayakan produk yang dihasilkan, nilai kelayakan berupa keefektifan, manfaat dan efisiensi dari produk pengembangan.

1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba produk adalah kegiatan uji coba terhadap rancangan produk dengan subjek siswa kelas III A yang berjumlah 32 orang.

2. Uji Coba Skala Besar

Uji coba II berkaitan dengan pengujian validitas dan reliabilitas tes dengan jumlah 64 siswa kelas III A dan III B.

H. Teknik Analisis Data

Uji coba produk dilakukan guna mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kelayakan model. Teknik pengukuran yang digunakan pada pengumpulan data adalah menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial⁸. Penilaian pada skala likert memiliki nilai dari sangat positif sampai sangat negatif. Sedangkan untuk keperluan analisis kuantitatif dapat diberi nilai seperti yang telah ditetapkan yaitu satu sampai lima. Skala penilaian untuk skala likert yaitu sebagai berikut :

Tabel 6
Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif⁹.

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2

⁸Sugiono, *Op.Cit.* h.93

⁹*Ibid*, h.94

3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber Data : Sugiono, 2017

Untuk uji kelayakan produk dapat digolongkan sesuai presentase yang diperoleh. Rumus untuk mengolah data sebagai berikut :

$$\% \text{ Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor di Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Max}} \times 100\%^{10}$$

Hasil perhitungan ini dapat dilihat dari table dibawah ini untuk seberapa besar kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 7
Kriteria Kualitas Produk¹¹.

Presentase	Keterangan
0-20	Sangat Tidak Baik
21-40	Tidak Baik
41-60	Kurang Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Sumber Data : Riduwan 2009

Maka presentase produk akan berakhir saat skor penilaian terhadap buku telah memenuhi syarat kelayakan dengan *grade* 61%.

¹⁰Vandiana Gustia Laraswaty, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Siswa Kelas X SMA*, (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2017), h. 73

¹¹Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 41

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini mengikuti langkah *Research and Development* milik Robert Maribe Branch dengan lima tahapan, sebagai berikut.

1. Analisis

Pengembangan produk model permainan tradisional gobak sodor yang dikemas dalam buku panduan untuk guru merupakan salah satu cara untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai bahan ajar atau alat bantu. Model permainan tradisional gobak sodor yang dikembangkan ini memuat materi tentang permainan tradisional pada tema sayang hewan dan tumbuhan disekitar. Buku panduan dilengkapi dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan permainan, sarana dan prasarana setiap permainan, langkah-langkah permainan, serta form pengisian penilaian setiap permainan.

2. Desain Produk

Pengembangan model permainan tradisional gobak sodor ini

mengacu pada kompetensi inti pembelajaran penjasokes khususnya materi permainan tradisional. Sehingga model permainan yang dikembangkan sesuai dengan silabus atau ilmu yang telah diterapkan di SD Negeri 1 Campang Raya. Produk yang dihasilkan dibuat menggunakan aplikasi *software microsoft office word 2007*, maka dihasilkan produk buku panduan permainan tradisional gobak sodor panahan, bowling dan panahan (godor palingboy). Berikut ini konsep awal yang dikembangkan.

1. Sampul (cover)

Pada sketsa sampul buku berisi judul buku, objek pembelajaran dan nama penyusun buku modul. Sampul luar berwarna dengan tambahan gambar animasi permainan tradisional dan sampul dalam tidak berwarna.



Gambar 20 Tampilan Sampul Luar

PERMAINAN GOBAK SODOR UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR KELAS III

I

Dwi Agus Mawati

1411100178

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG

Gambar 21 Tampilan Sampul Bagian Dalam

2. Prakata

Prakata berisi ucapan rasa syukur pada Tuhan, ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait dan harapan penulis.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke-hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang besar kepada kita dan memberikan kesempatan untuk bisa menyelesaikan tugas pembuatan produk pengembangan yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya”

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Baharudin, MPd beserta Bapak Yudesta Erfayliana, MPd selaku pembimbing akademik 1 dan 2 yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama proses pembuatan buku ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik penulisan maupun pengembangan didalam buku ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Bandar Lampung, Agustus 2018

Dwi Agus Mawati

Gambar 22 Tampilan Prakata

3. Pendahuluan

Pendahuluan berisikan alasan dan tujuan dalam melakukan pengembangan model permainan gobak sodor.

PENDAHULUAN

Permainan atau bermain adalah salah satu cara yang tepat untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Melalui bermain maka anak akan belajar, meskipun tanpa disadari bahwa dengan bermain peserta didik sudah melewati proses belajar.

Pada era sekarang ini, kemajuan IPTEK telah berkembang pesat membuat sebuah permainan jarang diminati, terkhusus permainan tradisional. Karena dengan kemajuan IPTEK semakin banyak *programmer* berlomba-lomba dalam membuat sebuah aplikasi, baik aplikasi komputer maupun *handphone*. Aplikasi ini berupa permainan simulasi atau permainan *online*. Hal ini menimbulkan anak-anak lebih tertarik kepada permainan tersebut dibandingkan permainan tradisional.

Maka dengan ini membuat saya tertarik dalam mengembangkan suatu permainan tradisional yang sudah ada agar menarik perhatian anak-anak. Sehingga dalam kesempatan ini saya mencoba untuk mengembangkan model permainan tradisional yaitu permainan gobak sodor yang dipadukan dengan bola *bowling*, *boy-boy* dan panahan. Sehingga menghasilkan permainan gobak sodor dengan inovasi baru tanpa mengurangi nilai keaslian permainan.

Gambar 23 Pendahuluan

4. Daftar Isi

Memuat daftar isi dalam buku panduan beserta halamannya yang bertujuan untuk memudahkan pembaca pada saat menggunakannya.

DAFTAR ISI

Prakata.....	iii
Pendahuluan.....	v
Daftar Isi.....	vii
A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	1
B. Tujuan Permainan.....	3
C. Pengertian Permainan Godornah.....	4
D. Pengertian Permainan Godorling.....	12
E. Pengertian Permainan Godorboy.....	21
F. Penutup.....	31
G. Lampiran.....	32
Daftar Pustaka.....	56
Riwayat Penulis.....	57

Gambar 24 Daftar Isi

5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Berisi tentang kompetensi dasar dan kompetensi inti yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran.

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai.
2. Menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.	2.1 Menunjukkan kerja sama, percaya diri dan berani dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan	3.1 Mengetahui kebutuhan tidur dan istirahat untuk menjaga kesehatan. 3.2 Mengetahui penggunaan waktu luang untuk kegiatan yang

Gambar 25 KI dan KD

6. Isi Buku

Pada bagian ini berisikan tentang isi yang ada didalam buku panduan yang dibuat.

B. Tujuan Bermain

1. Melatih kerjasama, kekompakan antar teman.
2. Melatih kecepatan, ketangkasan dan ketepatan sasaran.
3. Meningkatkan kebugaran jasmani dan melatih konsentrasi.

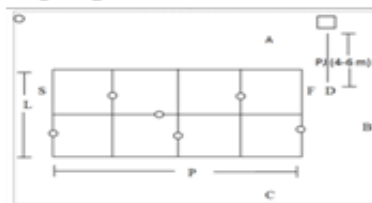
Gambar 26 Tujuan Permainan

C. Pengertian Permainan Godornah

Godornah adalah pengembangan dari permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan permainan panahan (memanah). Sarana dan prasarana dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana

a. Lapangan



Keterangan :

- ○ : Letak penjaga

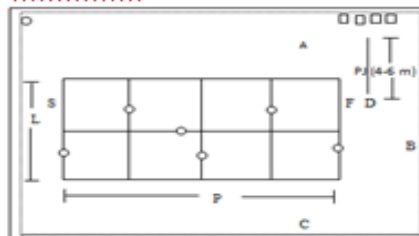
Gambar 27 Materi Godornah

D. Pengertian Permainan Godorling

Godorling adalah pengembangan dari permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan media bola *bowling*. Sarana dan prasarana dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana

a. Lapangan



Keterangan :

- ○ : Letak penjaga

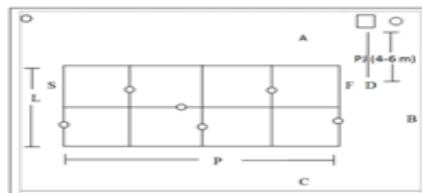
Gambar 28 Materi Godorling

E. Pengertian Permainan Godorboy

Gadorboy adalah pengembangan dari permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan permainan boy-boyan. Sarana dan prasarana dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana

a. Lapangan



Keterangan :

- O : Letak penjaga

Gambar 29 Materi Godorboy

7. Form Penilaian

Berisikan kolom yang digunakan guru untuk menilai peserta didik dalam mempraktekkan model permainan.

FORM PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*					Poin (-)	Poin	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			

Gambar 30 Form Penilaian

8. Daftar Pustaka

Pada halaman daftar pustaka berisi daftar buku-buku referensi yang digunakan dalam pembuatan buku panduan pengembangan model permainan tradisional gobak sodor paling boy.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Fad. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: KDT, 2014.

Kristiani, Dian. *Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2015.

Kumiati, Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis Bagi Guru TK/PAUD, SD Serta Orang Tua)*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

M. A. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Andi Publishher and Printing, 2009.

Wulan, Eri Ratna. *Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah*. Jakarta: Pacu Minat Baca, 2014.

Gambar 31 Daftar Pustaka

9. Isi Compact Disk (CD)

Produk berupa buku panduan guru yang dihasilkan dilengkapi dengan *compact disk (CD)*. Pada CD tersebut berisikan tata cara permainan yang dikemas dalam bentuk video animasi yang dibuat menggunakan *Software adobe illustrator* dan *adobe after effects*. Berikut sedikit ulasan isi dari *compact disk (CD)* tersebut.

- a) Tampilan pembuka setiap permainan



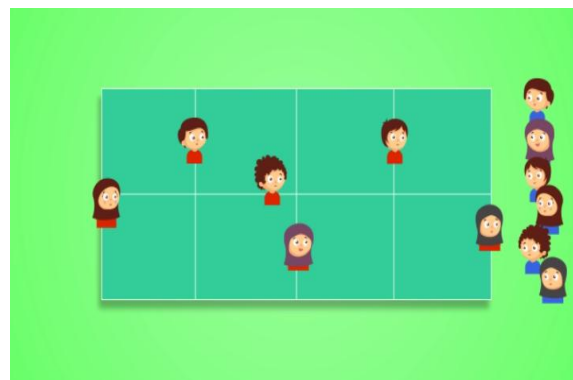
Gambar 32 Tampilan Pembuka Setiap Permainan

- b) Tampilan sarana dan prasarana



Gambar 33 Tampilan Sarana dan Prasarana

- c) Tampilan bagian inti



Gambar 34 Tampilan Bagian Inti

3. Development

Validasi produk dilakukan oleh 6 orang ahli, yaitu dua orang ahli materi, dua orang ahli permainan dan dua orang guru penjaskes kelas III. Berikut ini dijelaskan mengenai data validasi dari ahli materi dan permainan.

1. Data Validasi

a. Deskripsi data validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga yaitu Bapak Drs. Suranto, M.Kes dan Bapak Dr. Ngadimun Hd., M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dua tahap. Untuk bapak Suranto pada tanggal 20 Agustus 2018 dan 06 September 2018, sedangkan bapak Ngadimun pada tanggal 10 Agustus 2018 dan 05 September 2018. Penilaian ahli materi mencakup tiga aspek yaitu aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran penjaskes kelas III Sekolah Dasar, serta mendapat masukan dan saran untuk revisi produk.

1) Data validasi ahli materi

Validasi ahli materi untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan dalam buku panduan untuk guru.

Validasi dilakukan pada bulan Agustus dan September 2018. Berikut

hasil penilaian produk buku panduan untuk guru yang disajikan sebagai berikut.

a) Validasi Ahli Materi pada rancangan produk awal

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi I (M_1) pada aspek isi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 30 dari 6 indikator penilaian dengan rata-rata skor 5. Data ini jika diinterpretasikan dari isi sebagaimana dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "sangat baik". Selanjutnya aspek kualitas dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 24 dari 5 indikator penilaian dengan rata-rata 4,8. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "sangat baik". Sementara pada aspek bahasa dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 14 dari 3 indikator pertanyaan dengan rata-rata 4,6.

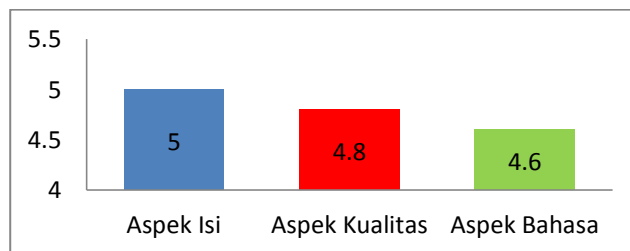
Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek bahasa dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "sangat baik". Secara ringkas dapat dilihat pada table 8 dibawah ini.

Tabel 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi I
Tahap Awal.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	5	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas	4,8	Sangat Baik
3	Aspek Bahasa	4,6	Sangat Baik
	Rerata Gabungan	4,8	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada aspek (aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa, dilakukan oleh validator ahli materi pertama (V_1) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,8. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator pertama (V_1) juga dapat dilihat pada gambar 35 berikut dibawah ini:



Gambar 35 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal
Oleh Ahli Materi (M_1)

Pada gambar 35, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian prodak yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 5 pada aspek isi dalam kriteria “sangat baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 4,8 dengan kreterian “sangat baik”. Terakhir pada aspek bahasa di peroleh kreteria kriteria “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,6. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3,halaman 155.

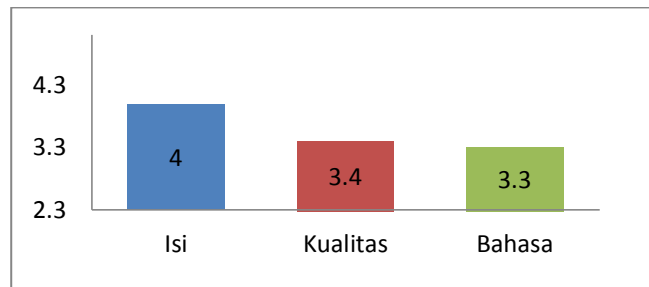
Sedangkan untuk penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II (M_2) tahap awal pada aspek isi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 24 dari 6 indikator penilaian dengan rata-rata 4. Data ini jika di interprestasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria ”baik”. Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II (M_2) pada aspek kualitas dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 17 dari 5 indikator penilaian dengan rata-rata 3,4. Data ini jika di interprestasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria”baik”. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II (M_2) pada aspek bahasa dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan

diperoleh jumlah skor 10 dari 3 indikator penilaian dengan rata-rata 3,3. Data ini jika di interprestasikan bahwa pada aspek bahasa dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” baik”. Secara ringkas dapat dilihat pada table 9 dibawah ini.

Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi II Tahap Awal.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	4	Baik
2	Aspek Kualitas	3,4	Baik
3	Aspek Bahasa	3,3	Baik
	Rerata Gabungan	3,5	Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada aspek (aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa, dilakukan oleh validator ahli materi kedua (V₂) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 3,5. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak permain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator kedua(V₂) juga dapat dilihat pada gambar 36 berikut dibawah ini:



Gambar 36 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Materi II (M_2)

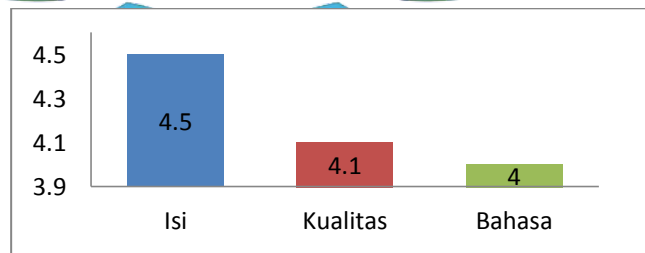
Pada gambar 36, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 4 pada aspek isi dalam kriteria “baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 3,4 dengan kreterian “baik”. Terakhir pada aspek bahasa di peroleh kreteria kriteria “baik” dengan niali rata-rata 3,3. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “cukup baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3, halaman 163.

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dapat dilihat rekapitulasi penilaian rancangan produk (tahap awal) pada aspek isi, aspek, kualitas dan aspek bahasa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 10 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Tahap Awal Rancangan Produk.

No	Aspek yang dinilai	AM I	AM II	Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Isi	5	4	4,5	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas	4,8	3,4	4,1	Sangat Baik
3	Aspek Bahasa	4,6	3,3	4	Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 4,5, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 4,1 dan aspek bahasa dengan rata-rata skor 4. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi rta-rata skor penilaian dapat dilihat pada gambar 37 berikut ini.



Gambar 37 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi Ahli Materi I dan II Tahap Awal

Pada gambar 37, terlihat jelas perkembangan hasil penilaian produk oleh ahli materi I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,5 pada aspek isi, nilai rata-rata 4,1 pada aspek kualitas dan 4 pada aspek bahasa pada tahap awal.

b) Validasi Ahli Materi pada rancangan produk (Revisi)

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi I (M_1) pada aspek isi untuk tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 30 dari 6 indikator penilaian dengan rata-rata 5. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” sangat baik”. Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli materi I (M_1) pada aspek kualitas tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 25 dari 5 indikator penilaian dengan rata-rata 5. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” sangat baik”.

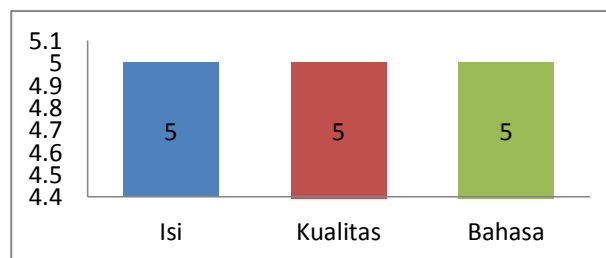
Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi I (M_1) pada aspek bahasa tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 15 dari 3 indikator penilaian dengan rata-rata 5. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek bahasa dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” sangat baik”.

Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi I Tahap Revisi.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	5	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas	5	Sangat Baik
3	Aspek Bahasa	5	Sangat Baik
	Rerata Gabungan	5	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada semua aspek dilakukan oleh validator ahli materi pertama (V_1) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 5. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator pertama (V_1) juga dapat dilihat pada gambar 36 berikut dibawah ini:



Gambar 38 Diagram Batang Hasil Penilaian Tahap Revisi Oleh Ahli Materi I (M_1)

Pada gambar 38, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 5 pada aspek isi dalam kriteria “sangat baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 5 dengan kreterian “sangat baik”. Terakhir pada aspek bahasa di peroleh kreteria kriteria “sangat baik” dengan niali rata-rata 5. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3, halaman 159.

Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II (M_2) pada aspek isi tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 24 dari 6 indikator penilaian dengan rata-rata 4. Data ini jika di interprestasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria ”baik”. Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II (M_2) pada aspek kualitas tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 24 dari 5 indikator penilaian dengan rata-rata 4. Data ini jika di interprestasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” baik”.

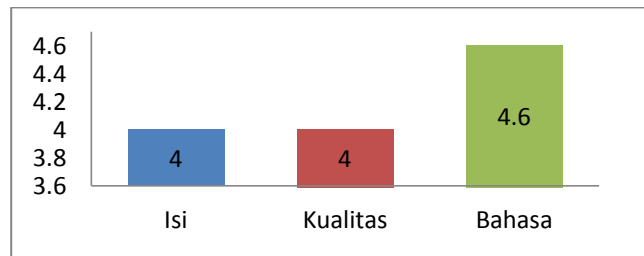
Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II (M_2) pada aspek bahasa tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 14 dari 3 indikator penilaian dengan rata-rata 4,6. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek bahasa dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria” sangat baik”.

Tabel 12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi II Tahap Revisi.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	4	Baik
2	Aspek Kualitas	4	Baik
3	Aspek Bahasa	4,6	Sangat Baik
	Rerata Gabungan	4,2	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Materi pada aspek (aspek isi, aspek kualitas dan aspek bahasa, dilakukan oleh validator ahli materikedua(V_2) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,2. Jumlah rerata yang di peroleh jika diinterpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak bermain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator kedua (V_2) juga dapat dilihat pada gambar 39 berikut dibawah ini:



Gambar 39 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Revisi Oleh Ahli Materi II (M₂)

Pada gambar 39, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 4 pada aspek isi dalam kriteria “baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 4 dengan kreteria “baik”. Terakhir pada aspek bahasa di peroleh kreteria kriteria “sangat baik” dengan niali rata-rata 4,6. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak bermain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3, halaman 167.

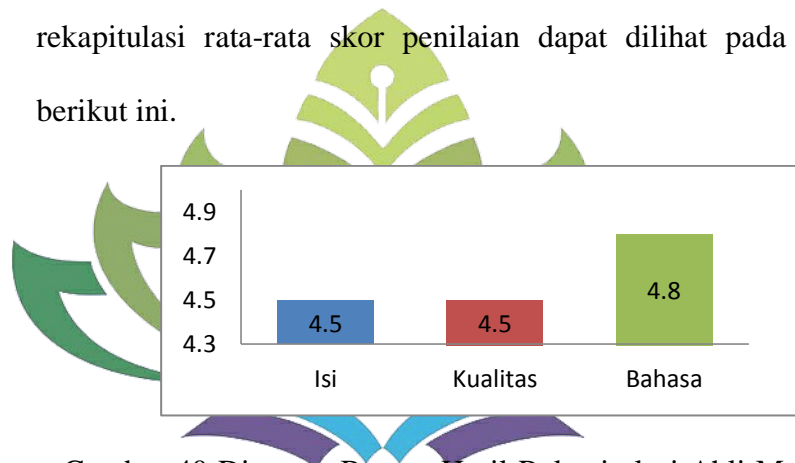
Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dapat dilihat rekapitulasi penilaian rancangan produk (tahap awal) pada aspek isi, aspek, kualitas dan aspek bahasa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 13 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Tahap Revisi Rancangan Produk.

No	Aspek yang dinilai	AM I	AM II	Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Isi	5	4	4,5	Sangat Baik

2	Aspek Kualitas	5	4	4,5	Sangat Baik
3	Aspek Bahasa	5	4,6	4,8	Sangat Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 4,5, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 4,5 dan aspek bahasa dengan rata-rata skor 4,8. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi rata-rata skor penilaian dapat dilihat pada gambar 37 berikut ini.



Gambar 40 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi Ahli Materi I dan II Tahap Revisi

Pada gambar 40, terlihat jelas perkembangan hasil penilaian produk oleh ahli materi I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,5 pada aspek isi, nilai rata-rata 4,5 pada aspek kualitas dan 4,8 pada aspek bahasa. Selain memberikan penilaian ahli materi I dan ahli materi II juga memberikan saran dan komentar dalam pembuatan buku panduan untuk guru yang dibuat. Berikut adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi I dan II.

Tabel 14 Saran Perbaikan oleh Ahli Materi

No	Bagian yang kurang	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Bagian tata cara pengisian form penilaian untuk siswa	Kurang deskripsi dalam tat cara form penilaian	Tambahakan deskripsi agar guru atau yang membaca lebih faham
2	Bagian penulisan	Kurang teliti dalam penulisan	Perbaiki tata cara penulisan

2) Deskripsi data validasi ahli permainan

Validasi materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga khususnya permainan yaitu Ibu Oktari K., M.Pd dan Ibu Manis Setyaningrum, M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dua tahap. Untuk Ibu Oktaria pada tanggal 10 Agustus 2018 dan 29 Agustus 2018, sedangkan Ibu Manis pada tanggal 30 Agustus 2018 dan 31 Agustus 2018. Penilaian ahli permainan mencakup dua aspek yaitu aspek isi dan aspek kualitas. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk mengetahui seberapa layak produk (permainan) yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran penjas kes kelas III Sekolah Dasar, serta mendapat masukan dan saran untuk revisi produk.

a) Data validasi ahli permainan rancangan produk awal

Validasi ahli permainan untuk mengetahui kualitas permainan gobak sodor yang dikembangkan dalam buku panduan untuk guru. Validasi dilakukan pada bulan Agustus dan September

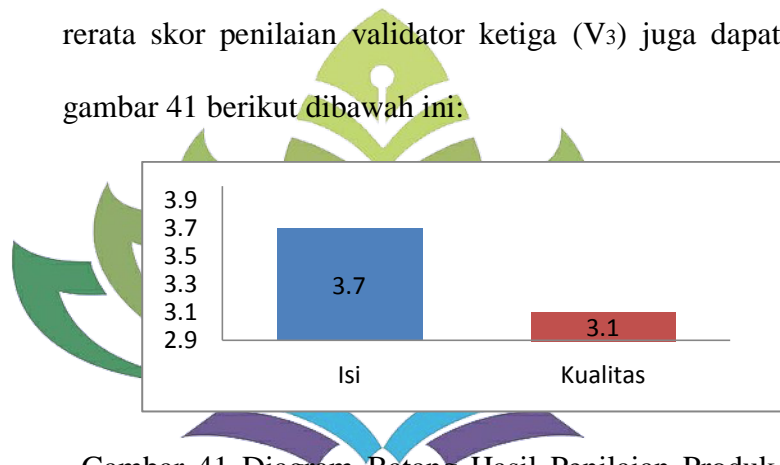
2018. Berikut hasil penilaian produk (permainan) yang dikemas dalam buku panduan untuk guru yang disajikan dalam bentuk tabel. Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P_1) pada aspek isi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 45 dari 12 indikator penilaian dengan rata-rata 3,7. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "baik".

Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P_1) pada aspek kualitas dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 43 dari 14 indikator penilaian dengan rata-rata 3,1. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "baik".

Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan I Tahap Awal.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	3,7	Cukup Baik
2	Aspek Kualitas	3,1	Baik
	Rerata Gabungan	3,4	Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan pertama (V₃) pada tahap awal, yang mendapat rerata gabungan sebesar 3,4. Jumlah rerata yang diperoleh jika diinterpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “baik”.Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator ketiga (V₃) juga dapat dilihat pada gambar 41 berikut dibawah ini:



Gambar 41 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Permainan I (P₁)

Pada gambar 41, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli permainan pertama di peroleh nilai rata-rata 3,7 pada aspek isi dalam kriteria “baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 3,1 dengan kreteria“baik”. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari produk permainan gobak sodor yang peneliti

kembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 4, halaman 172.

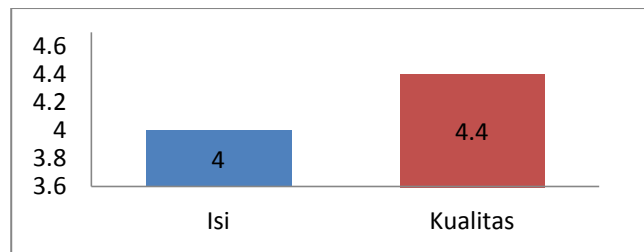
Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P_2) pada aspek isi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 4. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “baik”. Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P_2) pada aspek kualitas dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 4,4. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 16 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan II Tahap Awal.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	4	Baik
2	Aspek Kualitas	4,4	Sangat Baik
	Rerata Gabungan	4,2	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan kedua (V_4) pada tahap awal, yang mendapat

rerata gabungan sebesar 4,2. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator keempat (V₄) juga dapat dilihat pada gambar 42 berikut dibawah ini:



Gambar 42 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Permainan II (P₂)

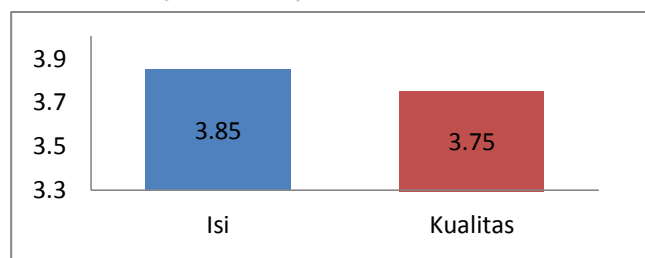
Pada gambar 42, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian prodak yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 4 pada aspek isi dalam kriteria “baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 4,4 dengan kreterian “sangat baik”. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 4, halaman 182.

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dapat dilihat rekapitulasi penilaian rancangan produk (tahap revisi) pada aspek isi, aspek, kualitas dan aspek bahasa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 17 Rekapitulasi Penilaian Ahli Permainan Tahap Awal Rancangan Produk.

No	Aspek yang dinilai	AM I	AM II	Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Isi	3,7	4	3,85	Baik
2	Aspek Kualitas	3,1	4,4	3,75	Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 3,85, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 3,75. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi rata-rata skor penilaian dapat dilihat pada gambar 43 berikut ini.



Gambar 43 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi Ahli Permainan I dan II Tahap Awal

Pada gambar 43, terlihat jelas perkembangan hasil penilaian produk oleh ahli permainan I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar

3,85 pada aspek isi, nilai rata-rata 3,75 pada aspek kualitas.

b) Penilaian rancangan produk pada tahap revisi

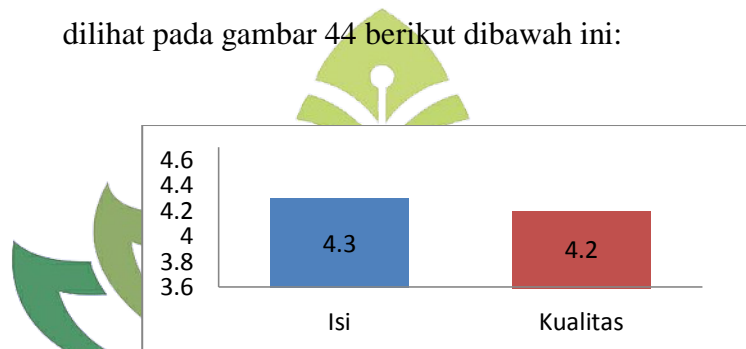
Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P_1) pada aspek isi tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 52 dari 12 indikator penilaian dengan rata-rata 4,3. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "sangat baik". Selanjutnya penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan I (P_1) pada aspek kualitas tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 59 dari 14 indikator penilaian dengan rata-rata 4,2. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria "sangat baik".

Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan I Tahap Revisi.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	4,3	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas	4,2	Sangat Baik
	Rerata Gabungan	4,25	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh

Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh validator ahli permainan pertama (V_3) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,25. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak permain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator ketiga (V_3) juga dapat dilihat pada gambar 44 berikut dibawah ini:



Gambar 44 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Revisi Oleh Ahli Permainan I (P_1)

Pada gambar 44, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian prodak yang dilakukan oleh ahli permainan pertama di peroleh nilai rata-rata 4,3 pada aspek isi dalam kriteria “sangat baik”. Pada aspek kualitas diperoleh nilai rata-rata 4,2 dengan kreteria “sangat baik”. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permain gobak sodor yang

peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 4, halaman 177.

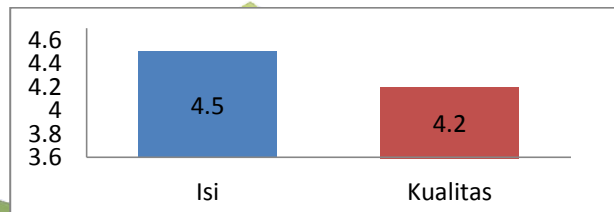
Penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P₂) pada aspek isi tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 54 dari 12 indikator penilaian dengan rata-rata 4,5. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek isi dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli permainan II (P₂) pada aspek kualitas tahap revisi dari produk model permainan godor paling boy yang peneliti kembangkan diperoleh jumlah skor 59 dari 14 indikator penilaian dengan rata-rata 4,2. Data ini jika diinterpretasikan bahwa pada aspek kualitas dari produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 19 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan II Tahap Revisi.

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Aspek Isi	4,5	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas	4,2	Sangat Baik
	Rerata Gabungan	4,35	Sangat Baik

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh Ahli Permainan pada aspek (aspek isi dan aspek kualitas, dilakukan oleh

validator ahli permainan kedua (V₄) pada tahap revisi, yang mendapat rerata gabungan sebesar 4,35. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak permain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”.Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi dari rerata skor penilaian validator keempat (V₄) juga dapat dilihat pada gambar 45 berikut dibawah ini:



Gambar 45 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Revisi Oleh Ahli Permainan II (P₂)

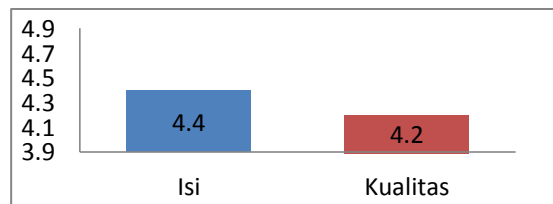
Pada gambar 45, terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian prodak yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 4,5 pada aspek isi dalam kriteria “sangat baik”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 4,2 dengan kreterian “sangat baik”. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permain gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 4, halaman 187.

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dapat dilihat rekapitulasi penilaian rancangan produk (tahap revisi) pada aspek isi, aspek, kualitas dan aspek bahasa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 20 Rekapitulasi Penilaian Ahli Permainan Tahap Revisi Rancangan Produk.

No	Aspek yang dinilai	AM I	AM II	Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Isi	4,3	4,5	4,4	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas	4,2	4,2	4,2	Sangat Baik

Tabel diatas merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi pada semua aspek oleh ahli materi I dan II pada tahap awal atau rancangan produk. Pada aspek isi mendapatkan rata-rata skor 3,85, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan rata-rata skor 3,75. Selanjutnya data dari tabel rekapitulasi rata-rata skor penilaian dapat dilihat pada gambar 46 berikut ini.



Gambar 46 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi Ahli Permainan I dan II Tahap Revisi

Pada gambar 46, terlihat jelas perkembangan hasil penilaian produk oleh ahli permainan I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,4 pada aspek isi, nilai rata-rata 4,2 pada aspek kualitas. Selain

memberikan penilaian ahli permainan I dan ahli permainan II juga memberikan saran dan komentar dalam pembuatan buku panduan untuk guru yang dibuat. Berikut adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli permainan I dan II.

Tabel 21 Saran Perbaikan oleh Ahli Permainan

No	Bagian yang kurang	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Bagian sarana dan prasarana setiap permainan	Kurang deskripsi dan gambar setiap sarana dan prasarana yang dibutuhkan	Tambahkan deskripsi, keterangandan gambar dalam setiap sarana dan prasarana
2	Bagian daftar pustaka	Kurang banyak referensi	Tambahkan referensi buku

4. Implementasi

a. Respon Peserta Didik dan Guru

Respon yang diperoleh dari guru maupun peserta didik peneliti gunakan sebagai tolak ukur kelayakan untuk hasil produk yang dikembangkan. Respon guru dan peserta didik adlah sebagai berikut.

1) Guru

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh respon dari guru yang diambil dengan cara teknik wawancara. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 22 Tabel Respon Guru I (G₁) dan Guru II (G₂)

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Guru I	Guru II
1.	Bagaimanakah pengembangan model	Bagus, karena menurut saya baru	Bagus menurut saya. Unik karena baru ya

	permainan godor paling boy menurut Bapak/Ibu?	ada pengembangan gobak sodor dengan panahan, boy-boyan dan bowling. Menarik sekali bagi saya.	ada pengembangan gobak sodor dikombinasikan sama panahan, bowling dan boy-boyan.
2.	Apakah dengan adanya buku modul ini dapat membantu Bapak/Ibu dalam proses pembelajaran pada materi permainan tradisional terkhusus permainan gobak sodor?	Sangat membantu bagi saya, karena ssaya sendiri tidak yakin sanggup untuk membuat buku panduan seperti yang kamu buat saat ini.	Iya jelas sangat membantu, jadi ada suatu perubahan dalam permainan gobak sodor dijamin anak anak senang karena pemilihan media yang digunakan beragam dan penuh warna.
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya pengembangan ini peserta didik lebih tertarik terhadap materi permainan tradisional?	Dijamin anak-anak akan tertarik.	Menurut saya anak-anak akan tertarik, yak arena kmu pinter dalam memilih warna untuk medianya, dan anak-anak pasti penasaran sama permainan panahan.
4.	Menurut Bapak/Ibu bagaimana isi modul yang saya buat?	Menurut saya cukup untuk teorinya, gambarnya juga sudah ada, cukup faham dan jelas bagi yang membaca	Sudah bagus, karena tidak hanya teori saja melainkan ada gambar dan ada CD panduan tata cara permainannya, jelas cukup sekali.
5.	Menurut Bapak/Ibu dengan adanya pengembangan model permainan godor paling boy peserta didik lebih memahami materi permainan tradisional terkhusus gobak sodor?	Saya rasa iya, karena ketika anak sudah tertarik dengan permainannya maka anak lebih akan dengan mudah memahami materinya.	Iya, karena kalau anak sudah tertarik maka dengan mudah mereka untuk menerima dan memahami materi permainan tradisional itu sendiri.

Pada tabel 22 dapat diketahui bahwa dengan adanya pengembangan model permainan tradisional godor paling boy berupa buku sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Karena buku panduan tersebut dapat menunjang bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran penjasokes terkhusus materi permainan tradisional dan peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi permainan tradisional terkhusus permainan gobak sodor.

2) Peserta Didik

Setelah melakukan percobaan pada skala kecil dan skala besar, peneliti mendapatkan respon dari peserta didik melalui teknik wawancara. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 23 Tabel Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah permainan godor paling boy menarik?	Iya, karena ada tambahan permainan lainnya seperti panahan, boy-boy dan bowling.
2.	Apakah dengan adanya permainan godor paling boy ini kamu bisa bergerak aktif dan saling bekerja sama?	Iya, sebab kalau tidak bergerak ada pengurangan poin. Selain itu ingin sampai ujung penjaga untuk mencoba permainan bowling, panahan dan boy-boyannya.
3.	Dari 3 permainan yang sudah dipraktikkan, permainan mana yang paling kamu suka?	Permainan godor panahan (godornah), sebab memanah itu susah jadi ingin mencoba terus.
4.	Apakah permainan godor	Iya, sebab dengana adanya

	paling boy menarik dari sebelumnya?	bowling, panahan dan boy-boyan lebih seru dalam bermain
5.	Apakah media yang digunakan dalam permainan godor paling boy menarik?	Sangat menarik, karena berwarna warni
6.	Apakah kamu senang dengan adanya permainan godor paling boy?	Senang sekali, apalagi kalau semua permainan tradisional ada tambahan permainan didalamnya, jadi kan lebih menarik.

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dengan adanya pengembangan model permainan godorpaling boy peserta didik sangat tertarik dengan permainan tersebut, dengan pemilihan warna, sarana dan prasarana yang tepat sehingga peserta didik merasa tertarik untuk terus mencoba permainan yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu dengan pengembangan model permainan godor paling boy ini peserta didik dapat meningkatkan ketangkasan, focus dan kerjasama dalam bermain dan berolahraga.

b. Uji Pengaruh Permainan Terhadap Tujuan Perkembangan Anak

1) Skala Kecil

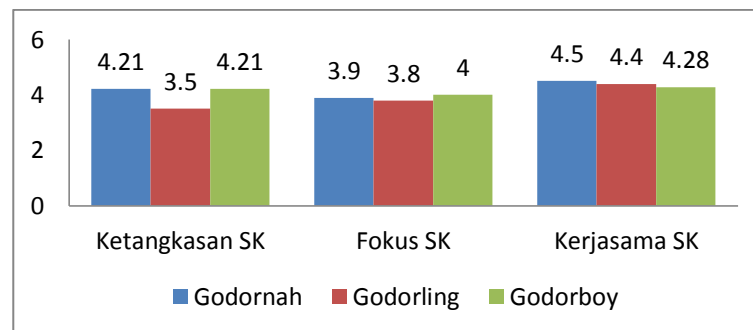
Tabel 24 Uji Coba Peserta Didik Skala Kecil

No	Permainan	Skor Yang Diperoleh					
		Ketangkasan		Fokus		Kerjasama	
		Jumlah	Rata ²	Jumlah	Rata ²	Jumlah	Rata ²
1.	Godornah	135	4,21	127	3,9	146	4,5
2.	Godorling	114	3,5	124	3,8	143	4,4
3.	Godorboy	135	4,21	128	4	137	4,28

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa permainan godornah mendapatkan jumlah skor sebesar 135 dengan skor rata-rata 4,21 untuk

ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 127 dengan skor rata-rata 3,9, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 146 dengan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan godorling mendapatkan jumlah skor sebesar 114 dengan skor rata-rata 3,5 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 124 dengan skor rata-rata 3,8, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 143 dengan skor rata-rata 4,4. Untuk permainan godorboy mendapatkan jumlah skor sebesar 135 dengan skor rata-rata 4,21 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 128 dengan skor rata-rata 4, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 137 dengan skor rata-rata 4,28.

Hasil uji coba pengaruh pada skala kecil dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 47 Diagram Batang Hasil Uji Coba Pengaruh Pada Skala Kecil

Dari gambar 47 diatas dapat dilihat bahwa permainan godornah mendapatkan skor rata-rata 4,21 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan rata-rata 3,5, untuk ranah kerjasama mendapatkan skor rata-rata 4,21. Untuk permainan godorling mendapatkan skor rata-rata 3,9 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan skor rata-rata 3,8, untuk ranah kerjasama mendapatkan skor rata-rata 4. Untuk permainan godorboy mendapatkan skor rata-rata 4,5, untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,4, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,28.

a. Skala Besar

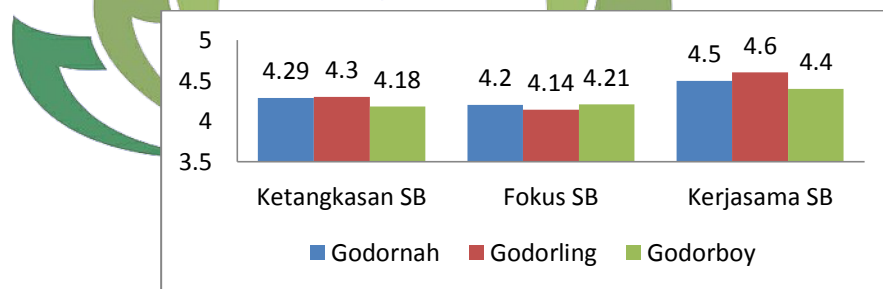
Tabel 25 Uji Coba Peserta Didik Skala Besar

No	Permainan	Skor Yang Diperoleh					
		Ketangkasan		Fokus		Kerjasama	
		Jumlah	Rata ²	Jumlah	Rata ²	Jumlah	Rata ²
1.	Godornah	275	4,29	269	4,2	292	4,5
2.	Godorling	281	4,3	265	4,14	293	4,6
3.	Godorboy	268	4,18	270	4,21	284	4,4

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa permainan godornah mendapatkan jumlah skor sebesar 275 dengan skor rata-rata 4,29 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 269 dengan skor rata-rata 4,2, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 292 dengan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan godorling mendapatkan jumlah skor sebesar 281 dengan

skor rata-rata 4,3 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 265 dengan skor rata-rata 4,14, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 293 dengan skor rata-rata 4,6. Untuk permainan godorboy mendapatkan jumlah skor sebesar 268 dengan skor rata-rata 4,18 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan jumlah skor sebesar 270 dengan skor rata-rata 4,21, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 284 dengan skor rata-rata 4,4.

Hasil uji coba pengaruh pada skala kecil dan skala besar dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 48 Diagram Batang Hasil Uji Coba Pengaruh Pada Skala Besar

Dari gambar 48 diatas dapat dilihat bahwa permainan godornah mendapatkan skor rata-rata 4,29 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan rata-rata 4,2, untuk ranah kerjasama mendapatkan skor rata-rata 4,5. Untuk permainan godorling mendapatkan skor rata-rata 4,3 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan

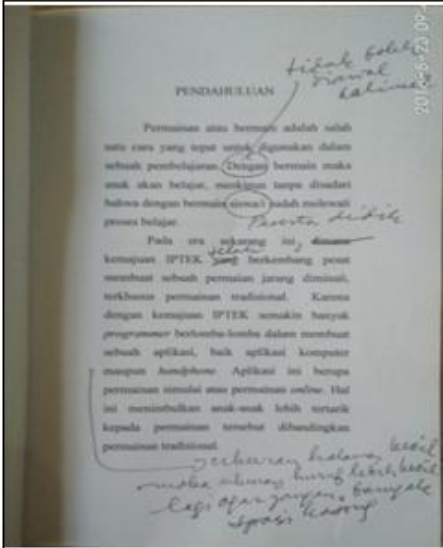
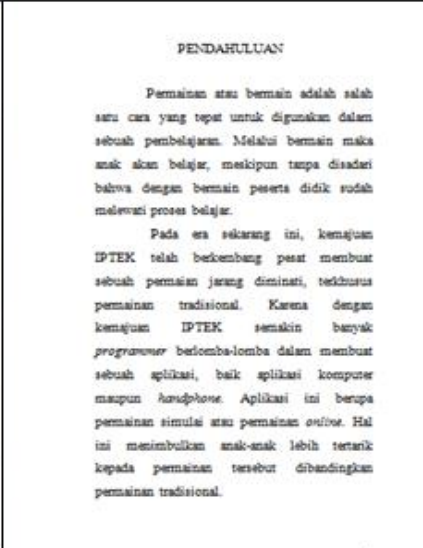
skor rata-rata 4,14, untuk ranah kerjasama mendapatkan skor rata-rata 4,6. Untuk permainan godorboy mendapatkan skor rata-rata 4,18 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah fokus mendapatkan skor rata-rata 4,21, untuk ranah kerjasama mendapatkan skor rata-rata 4,4.

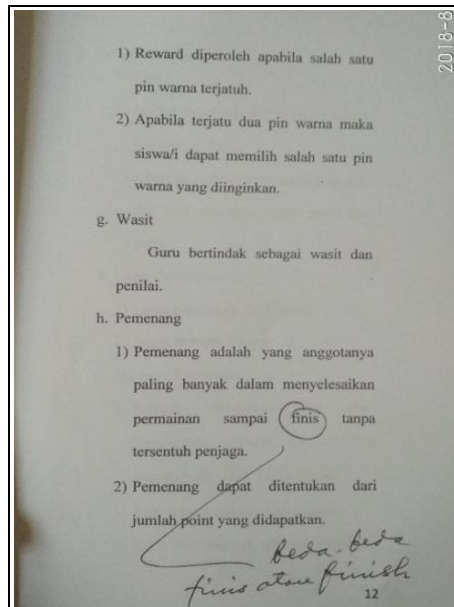
5. Evaluasi

Evaluasi atau revisi produk ini berisi tentang isi buku yang sudah divalidasi oleh para ahli dan yang sudah diperbaiki, yaitu sebagai berikut:

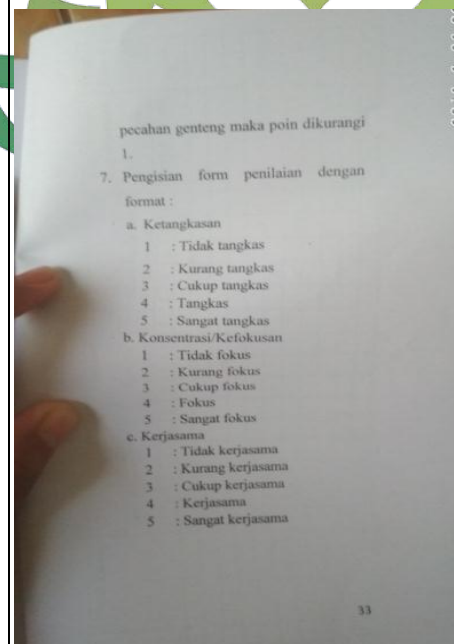
a. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

Tabel 26 Revisi Produk Ahli Materi

Validasi	Revisi
 <p>Produk awal penulisan masih banyak yang salah.</p>	 <p>Produk setelah diperbaiki sudah tidak ada kesalahan dalam penulisan.</p>



Produk awal penulisan finish tidak konsisten (terkadang finis)



Produk awal pada bagian lampiran untuk form penilaian tidak ada deskripsi.

bermain sampai finish tanpa tersentuh penjaga.

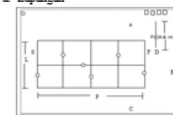
2) Pemenang dapat ditentukan dari jumlah point yang didapatkan.

D. Pengertian Permainan Gadorling

Gadorling adalah pengembangan dari permainan gobak sodor yang dimodifikasi dengan media bola *bowling*. Sarana dan prasarana dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana

a. Lapangan



Keterangan :

- O : Letak penjaga

- A, B dan C : Letak Permainan Bowling

12

Produk setelah revisi penulisan finish sudah konsisten

pecahan genteng/kayu maka poin dikurangi 1.

7. Pengisian form penilaian dengan format :

b. Ketangkasan

1 : Tidak tangkas

(Pemain dalam bermain diam /tidak bergerak aktif layaknya sedang bermain)

2 : Kurang tangkas

(Pemain bergerak sekedarnya saja/acuh dalam permainan)

3 : Cukup tangkas

(Pemain melakukan gerakan gerakan yang cukup baik dalam permainan untuk mengacoh penjaga)

4 : Tangkas

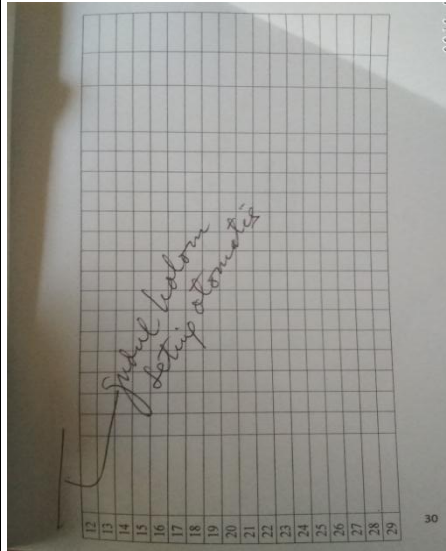
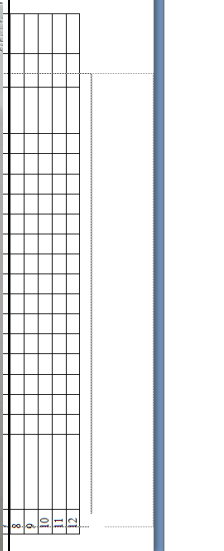
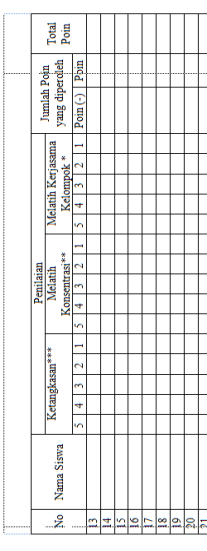
(Pemain bergerak dengan baik dalam mengacoh setiap penjagaan agar dapat lolos)

5 : Sangat tangkas

(Pemain bergerak sangat aktif dalam mengacoh lawan)

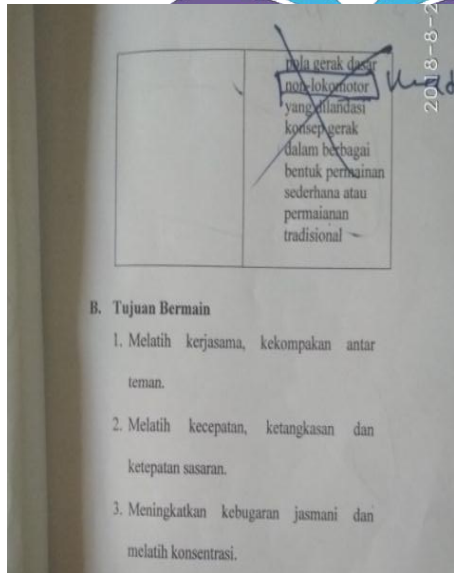
49

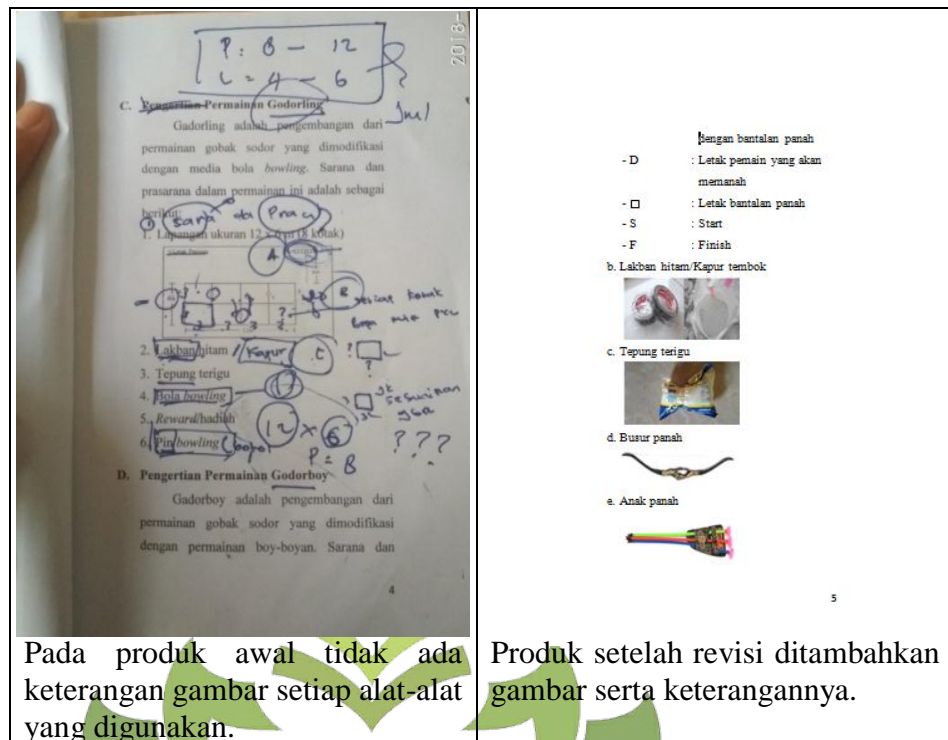
Produk setelah direvisi diberi deskripsi setiap angka untuk form penilaian.

					
<p>Produk awal form penilaian dilembar selanjutnya tidak ada keterangan.</p>		<p>Produk setelah direvisi sudah ditambahkan keterangan di setiap halaman selanjutnya.</p>		<p>Produk setelah direvisi sudah ditambahkan keterangan di setiap halaman selanjutnya.</p>	

b. Revisi Produk Oleh Ahli Permainan

Tabel 27 Revisi Produk Ahli Permainan

Validasi	Revisi				
 <p>B. Tujuan Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih kerjasama, kekompakan antar teman. 2. Melatih kecepatan, ketangkasan dan ketepatan sasaran. 3. Meningkatkan kebugaran jasmani dan melatih konsentrasi. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Inti</th><th>Kompetensi Dasar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>pola gerak dasar manipulator yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau permainan tradisional</td></tr> </tbody> </table> <p>B. Tujuan Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih kerjasama, kekompakan antar teman. 2. Melatih kecepatan, ketangkasan dan ketepatan sasaran. 3. Meningkatkan kebugaran jasmani dan melatih konsentrasi. 	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar		pola gerak dasar manipulator yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau permainan tradisional
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar				
	pola gerak dasar manipulator yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau permainan tradisional				
<p>Produk awal salah dalam penulisan 3 aspek gerak penjasokes</p>	<p>Produk setelah revisi sudah dibenarkan menjadi manipulatif.</p>				



Pada produk awal tidak ada keterangan gambar setiap alat-alat yang digunakan.

Produk setelah revisi ditambahkan gambar serta keterangannya.

B. Pembahasan

Pada pembahasan ini akan menjabarkan mengenai permainan gobak sodor versi asli, gobak sodor setelah dikembangkan, analisis data ahli materi, ahli permainan, guru, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

1. Permainan Gobak Sodor

a. Gobak Sodor versi Asli

Permainan gobak sodor pada dasarnya adalah permainan yang menekankan pada aspek ketangkasan, kelincahan dan kefokuskan terhadap pergerakan lawan. Permainan gobak sodor biasanya dimainkan oleh 2 tim atau regu. 1 tim terdiri dari 4-6 orang bisa lebih. Permainan gobak sodor tidak membutuhkan alat bantu. Lapangan

permainan gobak sodor memiliki ukuran panjang 6-8 m dan lebar 4-6 m atau bisa disesuaikan dengan lapangan yang ada dan jumlah pemain. Tim yang terpilih menjadi tim penjaga bertugas untuk menjaga agar tim pemain tidak bisa melewati garis yang dijaga. Apabila salah satu anggota tim pemain tersentuh oleh tim penjaga maka tim penjaga otomatis bergantian menjadi tim permainan.

b. Gobak Sodor setelah dikembangkan

Permainan gobak sodor yang telah dikembangkan adalah permainan yang menekankan pada aspek ketangkasan, kerjasama dan kefokuskan. Permainan gobak sodor dimainkan oleh 2 tim atau regu. 1 tim terdiri dari 4-6 orang bisa lebih. Permainan gobak sodor yang telah dikembangkan membutuhkan alat bantu seperti tepung terigu, bola plastic sebagai pengganti bola bowling, botol air mineral bekas sebagai pengganti pin bowling, panahan (busur, papan panahan dan anak panah), bola dari plastik atau kertas serta kepingan genteng atau kayu untuk permainan boy-boyan.

Lapangan permainan gobak sodor memiliki ukuran panjang 6-8 m dan lebar 4-6 m atau bisa disesuaikan dengan lapangan yang ada dan jumlah pemain. Tim yang terpilih menjadi tim penjaga bertugas untuk menjaga agar tim pemain tidak bisa melewati garis yang dijaga. Apabila salah satu anggota tim pemain tersentuh oleh tim penjaga maka tim penjaga otomatis bergantian menjadi tim permainan. Untuk

permianan gobak sodor bowling, setiap anggota tim pemain membawa bola untuk di lemparkan kearah pin yang telah tersedia di garis finis. Untuk permaian panahan setiap anggota tim pemain setelah sampai di finis mengambil posisi untuk memanah kearah papan panahan.

Untuk permianan boy-boyan setiap anggota tim pemain setelah sampai digaris finis mengambil posisi untuk melemparkan bola kearah tumpukan batu atau kayu. Apabila tepat sasaran maka tim tersebut mendapatkan poin sesuai dengan ketentuan yang telah tertulis didalam buku panduan.

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

a. Ahli Materi I

Ahli materi I menilai buku panduan untuk guru ini dari aspek isi. Datanya sebagai berikut.

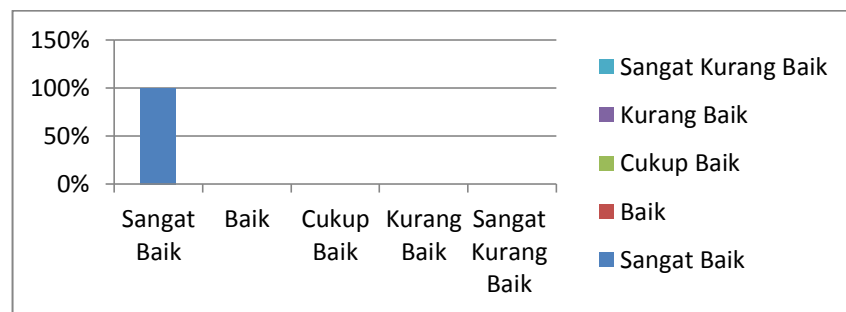
1) Aspek Isi

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek isi oleh ahli materi I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 28 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi I

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	12	100%
Baik	4	0	0
Cukup Baik	3	0	0
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 12 (100%) item ini dinilai “sangat baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek isi dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 49 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Materi I

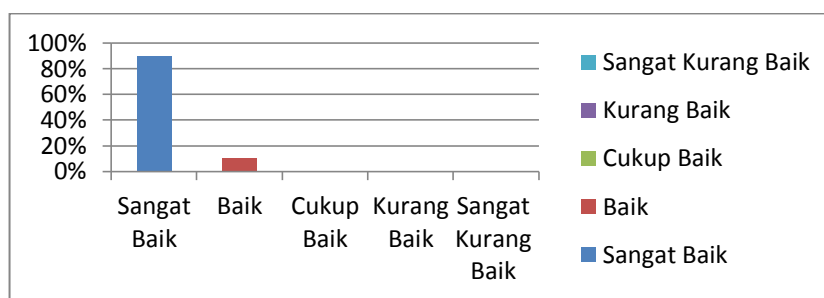
2) Aspek Kualitas

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Kualitas oleh ahli materi I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 29 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Materi I

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	9	90%
Baik	4	1	10%
Cukup Baik	3	0	0
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 9 (90%) item ini dinilai “sangat baik”, 1 (10%) item dinilai “baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek kualitas dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 50 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Materi I

3) Aspek Bahasa

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Bahasa oleh ahli materi I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 30 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi I

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	5	83%
Baik	4	1	17%
Cukup Baik	3	0	0
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		6	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 5 (83%) item ini dinilai “sangat baik”, 1 (17%) item ini dinilai “baik”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek bahasa dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 51 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi I

b. Ahli Materi II

Ahli materi II menilai buku panduan untuk guru ini dari aspek isi. Datanya sebagai berikut.

1) Aspek Isi

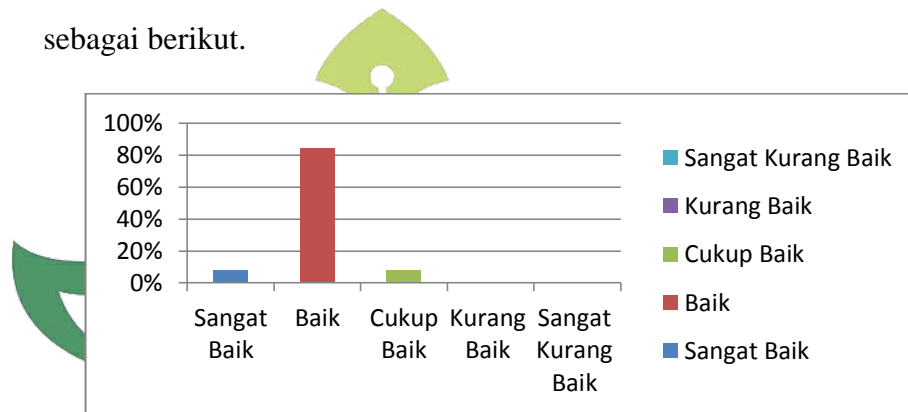
Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek isi oleh ahli materi II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 31 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	1	8%
Baik	4	10	84%
Cukup Baik	3	1	8%

Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 1 (8%) item ini dinilai “sangat baik”, 10 (84%) item ini dinilai “baik”, 1 (8%) item ini dinilai “cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek isi dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 52 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Materi II

2) Aspek Kualitas

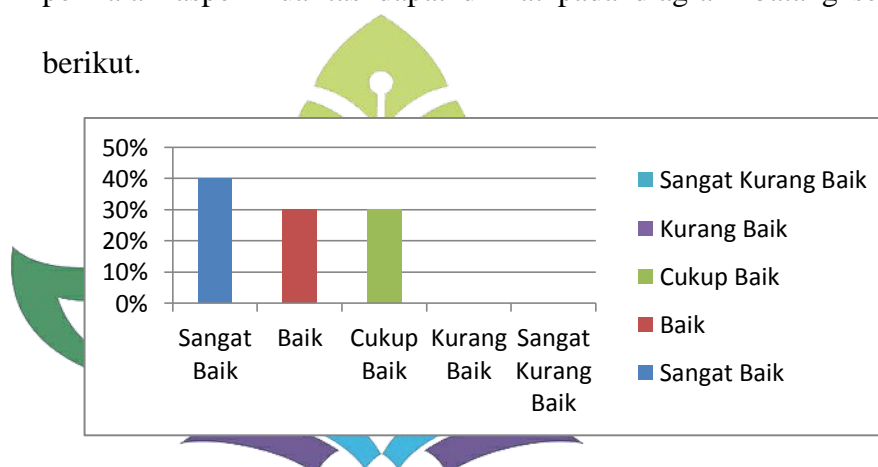
Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Kualitas oleh ahli materi II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 32 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Materi II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	4	40%
Baik	4	3	30%
Cukup Baik	3	3	30%

Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 4 (40%) item ini dinilai “baik”, 3 (30%) item dinilai “baik”, 3 (30%) item dinilai “cukup baik” dan tidak ada (%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek kualitas dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 53 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Materi II

3) Aspek Bahasa

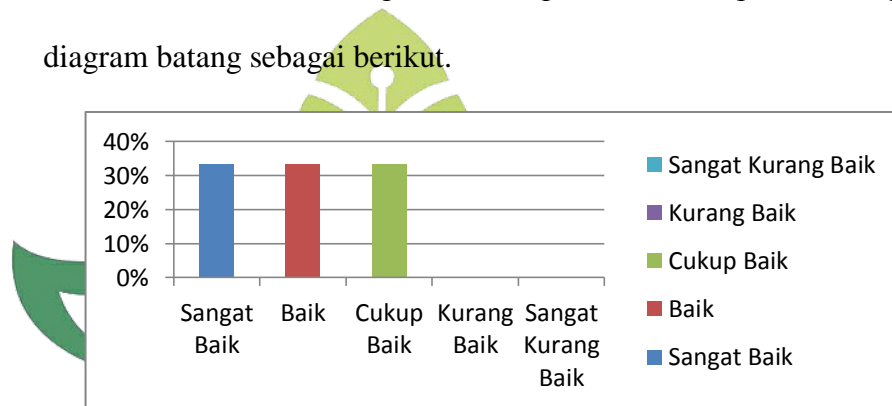
Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Bahasa oleh ahli materi II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 33 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	2	33,4%
Baik	4	2	33,3%
Cukup Baik	3	2	33,3%

Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		6	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 2 (33,4%) item ini dinilai “sangat baik”, 2 (33,3%) item ini dinilai “cukup baik”, 2 (33,3%) item ini dinilai “cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek bahasa dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 54 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi II

c. Analisis Data Ahli Materi I dan II

Ahli materi I dan II menilai buku panduan untuk guru ini dari aspek isi. Datanya sebagai berikut.

1) Aspek Isi

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek isi oleh ahli materi I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 34 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi I dan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	13	54%
Baik	4	10	42%
Cukup Baik	3	1	4%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 13 (54%) item ini dinilai “sangat baik”, 10 (42%) item ini dinilai “baik”, 1 (4%) item ini dinilai “cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek isi dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 55 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Materi I dan II

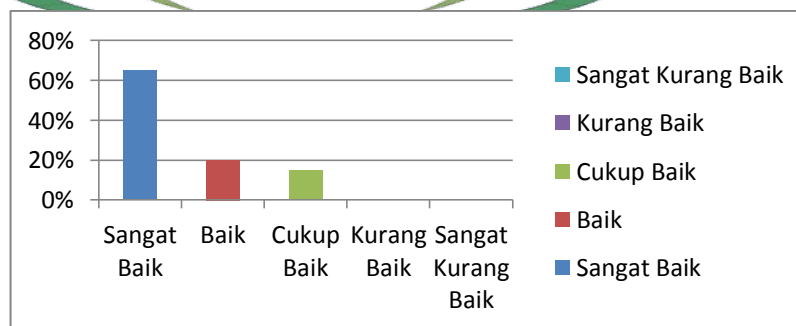
2) Aspek Kualitas

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Kualitas oleh ahli materi I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 35 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Materi I dan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	13	65%
Baik	4	4	20%
Cukup Baik	3	3	15%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 13 (65%) item ini dinilai “baik”, 4(20%) item dinilai “baik”, 3 (15%) item dinilai “cukup baik” dan tidak ada (%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek kualitas dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 56 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Materi I dan II

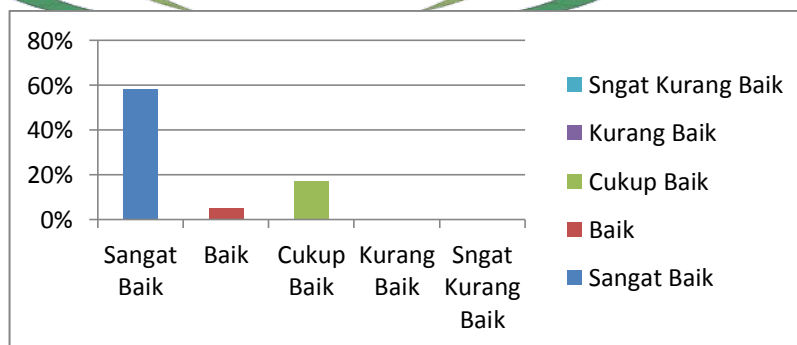
3) Aspek Bahasa

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Bahasa oleh ahli materi II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 36 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi I dan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	7	58%
Baik	4	3	25%
Cukup Baik	3	2	17%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli materi adalah sebagai berikut: 7 (58%) item ini dinilai “baik”, 3 (25%) item ini dinilai “cukup baik”, 2 (17%) item ini dinilai “cukup”, tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek bahasa dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 57 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Bahasa dari Ahli Materi I dan II

3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Permainan

a. Ahli Permainan I

Ahli permainan I menilai buku panduan untuk guru ini dari aspek isi. Datanya sebagai berikut.

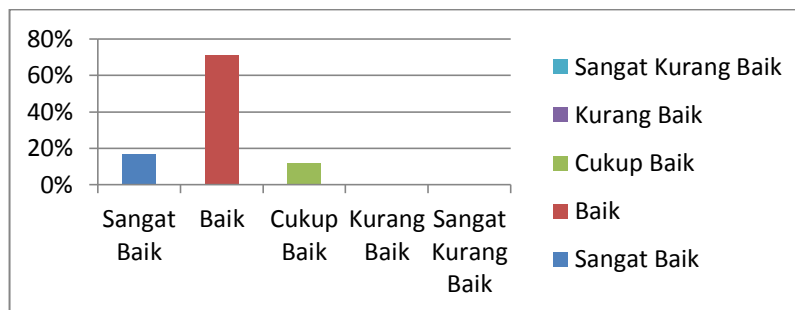
1) Aspek Isi

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek isi oleh ahli permainan I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 37 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Permainan I

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	4	17%
Baik	4	17	71%
Cukup Baik	3	3	12%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli Permainan I adalah sebagai berikut: 4 (17%) item ini dinilai “sangat baik”, 17 (71%) item ini dinilai “baik”, 3 (12%) item ini dinilai “cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek isi dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 58 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Permainan I

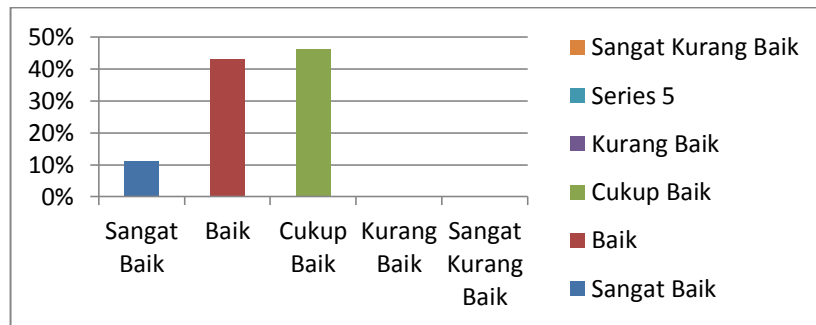
2) Aspek Kualitas

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Kualitas oleh ahli permainan I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 38 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan I

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	3	11%
Baik	4	12	43%
Cukup Baik	3	13	46%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli permainan I adalah sebagai berikut: 3 (11%) item ini dinilai “sangat baik”, 12 (43%) item dinilai “baik”, 13 (46%) item dinilai “cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek kualitas dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 59 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian
Aspek Kualitas dari Ahli Permainan I

b. Ahli Permainan II

Ahli permainan II menilai buku panduan untuk guru ini dari aspek isi. Datanya sebagai berikut.

1) Aspek Isi

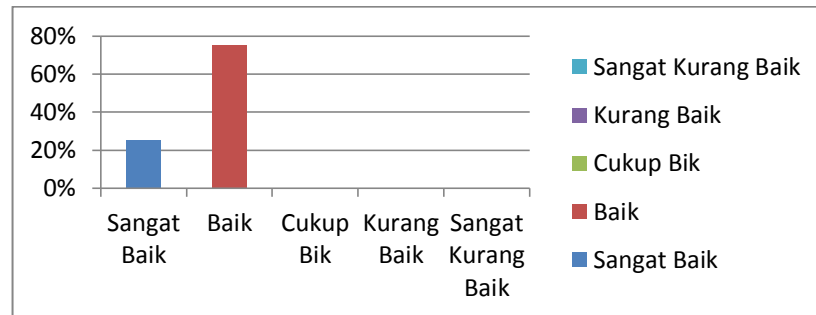
Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek isi oleh ahli permainan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 39 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli
Permainan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	6	25%
Baik	4	18	75%
Cukup Baik	3	0	0%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli permainan II adalah sebagai berikut: 6 (25%) item ini dinilai “sangat baik”, 18 (75%) item ini dinilai “baik” dan tidak

ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek isi dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 60 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Permainan II

2) Aspek Kualitas

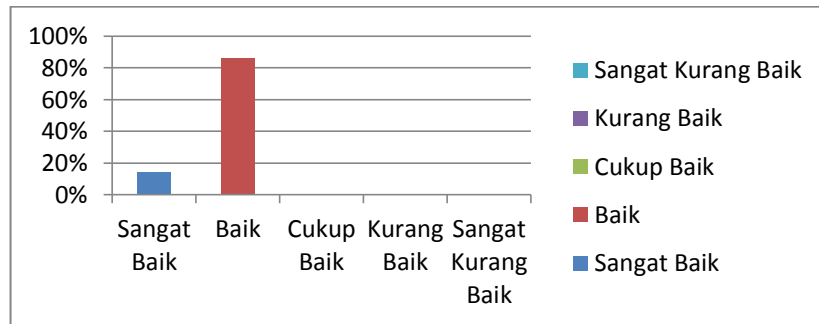
Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Kualitas oleh ahli permainan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 40 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	4	14%
Baik	4	24	86%
Cukup Baik	3	0	0
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli permainan II adalah sebagai berikut: 4 (14%) item ini dinilai “sangat baik”, 24 (86%) item dinilai “baik” dan tidak ada

(0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek kualitas dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 61 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Permainan II

c. Analisi Data Ahli Permainan I dan II

Ahli permainan I dan II menilai buku panduan untuk guru ini dari aspek isi. Datanya sebagai berikut.

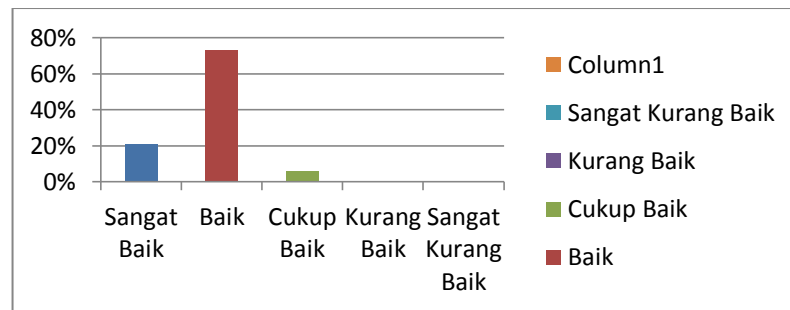
1) Aspek Isi

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek isi oleh ahli permainan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 41 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Permainan I dan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	10	21%
Baik	4	35	73%
Cukup Baik	3	3	6%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh Permainan I dan II adalah sebagai berikut: 10 (21%) item ini dinilai “sangat baik”,35 (73%) item ini dinilai “baik” , 3 (6%) item ini dinilai “ cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek isi dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 62 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi dari Ahli Permainan I dan II

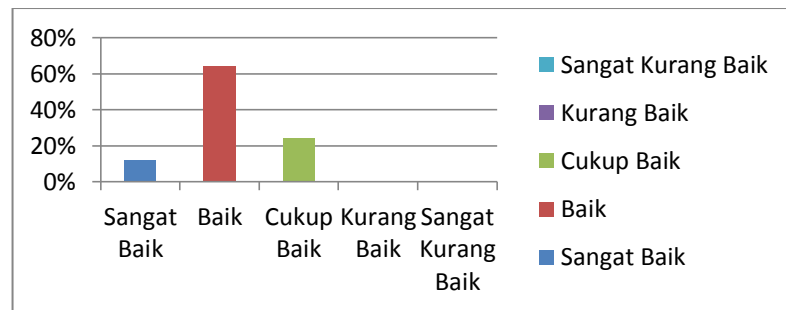
3) Aspek Kualitas

Hasil analisis data penilaian produk buku panduan pada aspek Kualitas oleh ahli permainan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 42 Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan I dan II

Kriteria	Skor Item	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	7	12%
Baik	4	36	64%
Cukup Baik	3	13	24%
Kurang Baik	2	0	0
Sangat Kurang Baik	1	0	0
Jumlah		56	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian aspek isi oleh ahli permainan I dan II adalah sebagai berikut: 7 (12%) item ini dinilai “sangat baik”, 36 (64%) item dinilai “baik”, 13(24%) item ini dinilai “cukup baik” dan tidak ada (0%) yang dinilai “tidak baik”. Hasil data penilaian aspek kualitas dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 63 Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Kualitas dari Ahli Permainan I dan II

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil Penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya” menghasilkan produk buku panduan untuk guru dan CD tata cara permainan yang layak digunakan dalam pembelajaran penjaskes. Penelitian tersebut telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli permainan, guru, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dari hasil validasi para ahli, uji kelayakan guru, uji kelayakan peserta didik dan uji coba pengaruh permainan terhadap perkembangan anak (ketangkasan, fokus, kerjasama) pengembangan ini termasuk dalam kriteria “sangat baik” dapat ditunjukkan melalui data sebagai berikut.

1. Penilaian Produk buku panduan untuk guru oleh ahli materi I dan II menunjukkan bahwa kualitas buku termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,4.
2. Penilaian Produk buku panduan untuk guru oleh ahli permainan I dan II menunjukkan bahwa kualitas buku termasuk dalam kriteria “baik” dengan rata

-rata skor sebesar 4,05.

3. Uji coba skala kecil terhadap perkembangan peserta didik pada aspek ketangkasan mendapat skor rata-rata sebesar 4,21, aspek fokus diperoleh skor rata-rata sebesar 3,9, aspek kerjasama sebesar 4,5 pada permainan godornah. Pada permainan godorling perolehan skor rata-rata pada aspek ketangkasan sebesar 3,5, aspek fokus sebesar 3,8, kerjasama sebesar 4,4. Sedangkan untuk permainan godorboy diperoleh skor rata-rata pada aspek ketangkasan sebesar 4,21, aspek fokus sebesar 4 dan aspek kerjasama sebesar 4,28 dan uji coba skala besar terhadap perkembangan peserta didik pada aspek ketangkasan mendapat skor rata-rata sebesar 4,29, aspek fokus diperoleh skor rata-rata sebesar 4,2, aspek kerjasama sebesar 4,5 pada permainan godornah. Pada permainan godorling perolehan skor rata-rata pada aspek ketangkasan sebesar 4,3, aspek fokus sebesar 4,14, kerjasama sebesar 4,6. Sedangkan untuk permainan godorboy diperoleh skor rata-rata pada aspek ketangkasan sebesar 4,18, aspek fokus sebesar 4,21 dan aspek kerjasama sebesar 4,4.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Agar proses belajar mengajar dapat maksimal sebaiknya sekolah melengkapi sarana dan prasarana berupa buku modul panduan permainan

untuk guru, media pembelajaran yang bervariasi untuk mata pelajaran penjaskes.

2. Bagi Guru

Model permainan gobak sodor yang dikemas dalam buku modul panduan permainan tradisional diharapkan dapat bermanfaat dalam mengisi pembelajaran penjaskes khususnya materi permainan tradisional.

3. Bagi Peserta Didik

Apabila ingin memahami permainan tradisional gobak sodor panahan, bola *bowling* dan *boy-boy* bermainlah dengan tata cara permainan yang benar, jika kurang faham minta penjelasan dari guru penjaskes agar tidak salah aturan saat bermain.

4. Kepada Peneliti Lain

Sebaiknya melakukan penelitian selanjutnya mengenai permainan tradisional dengan tema selain gobak sodor panahan, bola *bowling* dan *boy-boy* dengan penelitian yang lebih luas. Harapannya peneliti lain dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran bagi para pendidik pada umumnya dan peneliti itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran dan Terjemahan, Bandung: Cardoba, 2013.
- Andari, Linda Dwi. *Analisis Pelaksanaan Permainan Gobak Sodor Terhadap Karakter Siswa di SDN Sumbersari 2 Malang*. Malang: Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- Anggraini, Cicilia Clara Devi dan Mei Fita Asri Untari. *Keefektifan Model Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Tema “Diriku” Siswa Kelas I SD*. (Jurnal pendidikan PGSD IKIP PGRI Semarang). Vol.1 No.1 2014.
- Anwar, M. Khoirul. *Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran*. (Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung). Vol.2 No.2, 2017.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, edisi revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science & Business Media LCC, 2009.
- Bramansta P., Angga. *Pengembangan Bahan Ajar Permainan Tradisional Untuk Siswa kelas I,II, & III, Sekolah Dasar*. Malang: Tesis Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2017
- . *Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Artikel Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK, 2016.
- Burhaein, Erick. *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkebangan Siswa SD*. (Indonesian Jurnal of Primary Education). Vol 1. No 1 51-58, 2017.
- Deritani. *Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix dalam Pembelajaran PenjasOrkes*. Journal of Physical Education and Sports 3 (1), 2014.
- Erfayliana, Yudesta. *Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak*, Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 3. No 1, 2016.

- Fathurohman, Pupuh & Sobry, M. Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Perencanaan Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung : PT. Refika Aditama, 2017.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara, 2014
- Laraswaty, Vandiana Gustia. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Siswa Kelas X SMA*. Bandar Lampung: Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.
- Mawarti. *Permainan Bola Voli Mini Untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol 6 No.2, 2009.
- Prasetyo, Yudik. *Pengaruh Latihan Deep Breathing Terhadap Peningkatan Hasil Skor Total Jarak Panahan Ronde Nasional Pada Ukm Panahan UNY*. (Jurnal Olahraga Prestasi, FIK Universitas Negeri Yogyakarta). Vol.12 No.1, 2016.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press, 2016.
- Rahmawati, Eka Nur. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling Pada Siswa Kelompok A1 TK An-Nur STAN Moguwoharjo Depok*, Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Ratna Wulan, Emi. *Mengenal Lebih Dekat Permainan Daerah*. Jakarta: Pacu Minat Baca, 2008.
- Riduwan. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rosdiani, Dini. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Saftiyani. *Wawancara dengan Guru Penjaskes kelas 3*, Ruang Kelas SD N 1 Campang Raya, Bandar Lampung. 20 Oktober 2017.
- Saleh, Yopa Taufik, dkk. *Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD*. (Elementary School Education Journal: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar). Vol.1 No. 2b, 2017.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Alagesindo, 2017.

- Suhendrik, Rubi Bangun. *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2010/2011*. Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Supadmi, Emi. *Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Gerak Lari Pada Anak Kelas III SDN 2 Karangrandu Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun 2014*. Semarang : Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2015.



SILABUS PEMBELAJARAN INTREGRASI

Kelas : III (Tiga)

Tema 1 : Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar

Alokasi Waktu : 3 Minggu

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
MINGGU 1				
PPKn <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui perlunya sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah melalui pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan contoh sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah Memberikan contoh sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah Membiasakan bersikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah Membiasakan bersikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan tayangan dalam bentuk gambar mengenai contoh sikap dan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari di rumah Secara berkelompok menanggapi tayangan yang telah disajikan Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan dan diskusi <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian menggunakan Skala sikap : untuk mengetahui sikap dan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan di rumah dan sekolah 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III
Bahasa Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik untuk berdoa (sesuai agama yang dianutnya) di sekolah dan di rumah. 	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap tertib (menjaga keheningan) dalam mendengarkan doa Mengambil sikap duduk atau berdiri dengan berdiam diri 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan pembacaan doa dengan sikap tertib (menjaga keheningan), seperti doa akan belajar, makan, melakukan suatu pekerjaan, dan lain-lain Mencontoh kata-kata dalam doa yang didengar pada saat berdoa sendiri <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Skala sikap: Sikap tertib dalam mendengarkan doa 	1 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Kumpulan Doa
<ul style="list-style-type: none"> Membacakan doa dengan pengucapan yang baik (K1) 	<ul style="list-style-type: none"> Melafalkan kata-kata teks doa dengan jelas Melafalkan kata-kata teks doa dengan intonasi yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks doa dengan jelas dan intonasi yang sesuai Mengucapkan doa (tanpa teks) dengan jelas dan intonasi yang sesuai Memberikan saran perbaikan terhadap pengucapan doa yang dilakukan teman <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja: Mengucapkan doa dengan jelas dan intonasi 	1 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Kumpulan Doa

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		yang sesuai		
<ul style="list-style-type: none"> Gemar menggali informasi melalui membaca dan mendengarkan dari sumber lain berdasarkan rasa ingin tahu 	<ul style="list-style-type: none"> Menulis pokok-pokok informasi yang diperoleh dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang hewan dan tumbuhan dari berbagai sumber informasi melalui membaca di perpustakaan, mendengarkan radio, atau menonton televisi Menulis pokok-pokok berbagai informasi yang dibaca, didengar, atau dilihat/ditonton Mendiskusikan pokok-pokok informasi yang ditulis Membuat ringkasan berbagai informasi yang dibaca, didengar atau dilihat/ditonton Menyajikan ringkasan yang dibuat <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis: Menulis informasi yang diperoleh dengan memperhatikan ketepatan informasi 	8 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III Buku-buku di perpustakaan, radio, televisi
<p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan sifat-sifat operasi hitung bilangan asli melalui pengamatan pola penjumlahan dan perkalian (k3) 	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan sifat komutatif pada operasi hitung pola penjumlahan Menemukan sifat komutatif pada operasi hitung pola perkalian 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan eksplorasi dalam kelompok melalui pengamatan pola penjumlahan menggunakan benda-benda konkrit untuk menemukan sifat komutatif penjumlahan Mengkomunikasikan sifat komutatif penjumlahan yang ditemukan menggunakan kata-kata sederhana sesuai dengan pemahaman siswa dan mendefinisikannya sebagai sifat komutatif penjumlahan Melakukan kegiatan eksplorasi dalam kelompok melalui pengamatan pola perkalian menggunakan benda-benda konkrit untuk menemukan sifat komutatif perkalian Mengkomunikasikan sifat komutatif perkalian yang ditemukan menggunakan kata-kata sederhana sesuai dengan pemahaman siswa dan mendefinisikannya sebagai sifat komutatif perkalian <p>PENILAIAN ;</p>	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja : menemukan sifat komutatif penjumlahan dan perkalian 		
<p>Penjasorkes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, kombinasi gerak dasar non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif Melakukan berjalan, berlari dengan berbagai variasi. Mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi. Mengkombinasikan gerak dasar melempar, menangkap, dan memukul bola dalam bentuk permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif. Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar jalan, lari dan lompat dalam permainan sederhana, (misal: berjalan zigzag, berlari melewati lintasan, kemudian melompati rintangan). Bermain secara berpasangan dan beregu, mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi (misal: saling menggendong berpasangan, meliukkan badan berpasangan menggunakan alat simpai, tali, ban bekas, kain, dll) Mempraktikkan permainan yang dimodifikasi dengan gerak dasar melempar, menangkap, memukul bola (Bermain kasti, slag ball, boy/melempar tumpukan lempengan dengan bola yang dilakukan secara beregu, masing-masing regu terdiri atas 5 orang peserta didik) <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Lisan: Menyebutkan bentuk permainan untuk menumbuhkan kebersamaan Unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> Memperagakan kombinasi pola gerak dasar lokomotor. Memperagakan kombinasi pola gerak dasar non lokomotor. Memperagakan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif (misal: bermain kasti, slagball) 	12 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas IV Bola kecil Simpai Ban bekas Kardus Pemukul Tempat hinggap Lempengan batu
<p>Seni Budaya & Prakarya</p> <ul style="list-style-type: none"> Memuji keunikan kemampuan manusia dalam berkarya seni dan berkreaitivitas sebagai anugrah Tuhan.(KI 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan keunikan karya seni dan karya kreatif Memuji karya seni dan karya kreatif teman Merawat karya seni dan 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari tahu karya seni melalui membaca buku, majalah atau media lain yang ada di sekolah Mengamati berbagai karya seni 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Karya seni buku, majalah atau media lain yang ada di sekolah

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
	karya kreatif yang ada di sekolah • Menunjukkan kebanggaan terhadap karya sendiri	• Membandingkan ciri khas karya seni • Menjelaskan perbedaan ciri khas karya seni • Membuat karya seni dan karya kreatif serta merawatnya • Mempresentasikan hasil karya sendiri di depan kelas Penilaian : • Pengamatan: • Sikap dalam menghargai karya seni (menyimpan dengan baik, tidak merusak, dll.)		(seni)
MINGGU 2 dan MINGGU 3				
PPKn • Mengetahui perlunya sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah melalui pengamatan	• Memberikan contoh sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah • Memberikan contoh sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah • Membiasakan bersikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah • Membiasakan bersikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	• Disajikan tayangan dalam bentuk gambar mengenai contoh sikap dan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari di sekolah • Secara berkelompok menanggapi tayangan yang telah disajikan • Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan dan diskusi Penilaian : • Penilaian produk : Hasil tulisan tentang sikap patuh pada tata tertib dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. • Skala Sikap : untuk mengetahui sikap patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.	6 jp	• Buku Tematik Kelas III
Bahasa Indonesia • Menggunakan dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan untuk menuliskan kembali dalam beberapa kalimat sederhana	• Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan • Menuliskan kembali isi dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan dalam beberapa kalimat	• Mendengarkan pembacaan dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan • Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan • Mengomentari tokoh-tokoh (sifat tokoh) dalam dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan • Menuliskan kembali isi dongeng, legenda, pengalaman, peristiwa yang mengesankan dalam beberapa kalimat	6 jp	• Buku Tematik Kelas III • Kumpulan dongeng

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis: Menjawab pertanyaan isi dongeng, legenda, pengalaman, dan peristiwa yang mengesankan dan menuliskan kembali isinya dalam beberapa kalimat sederhana 		
<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan kepedulian terhadap makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari (K2) 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu berdiskusi dengan aturan berdiskusi yang baik Mampu membedakan perilaku yang peduli terhadap lingkungan dengan yang tidak peduli terhadap lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang perilaku yang termasuk peduli dan tidak peduli terhadap makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) dalam kehidupan sehari-hari Menunjukkan kepedulian terhadap makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) berdasarkan hasil diskusi dalam kehidupan sehari-hari Penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja: menjelaskan perilaku peduli atau tidak peduli terhadap makhluk hidup Skala sikap: menunjukkan kepedulian terhadap makhluk hidup 	4 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tata Cara Berdiskusi Buku Tematik Kelas III
Matematika <ul style="list-style-type: none"> Menemukan sifat-sifat operasi hitung bilangan asli melalui pengamatan pola penjumlahan dan perkalian (k3) 	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan sifat asosiatif pada operasi hitung penjumlahan Menemukan sifat asosiatif pada operasi hitung perkalian 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan eksplorasi dalam kelompok melalui pengamatan pola penjumlahan menggunakan benda-benda konkrit untuk menemukan sifat asosiatif pada operasi hitung penjumlahan Mengkomunikasikan sifat asosiatif pada operasi hitung penjumlahan yang ditemukan menggunakan kata-kata sederhana sesuai dengan pemahaman siswa dan mendefinisikannya sebagai sifat asosiatif pada operasi hitung penjumlahan Melakukan kegiatan eksplorasi dalam kelompok melalui pengamatan pola perkalian menggunakan benda-benda konkrit untuk menemukan sifat asosiatif pada operasi hitung perkalian Mengkomunikasikan sifat asosiatif pada operasi hitung perkalian yang ditemukan menggunakan kata-kata sederhana sesuai dengan pemahaman siswa dan mendefinisikannya sebagai 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tematik Kelas III

MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>sifat asosiatif pada operasi hitung perkalian</p> <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja : menggunakan sifat asosiatif untuk memudahkan perhitungan penjumlahan dan perkalian beberapa bilangan 		
<p>Penjasorkes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional Mempraktikkan variasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional 		<ul style="list-style-type: none"> Menirukan dan memperagakan gerak gerak hewan dan tumbuhan Menirukan gerak berjalan, lari dan melompat seperti binatang (sapi, kambing, ayam, kodok dan sebagainya) Menirukan gerak menggeliat seperti binatang (kucing, ayam, kambing dan sebagainya) Menirukan gerak dedaunan pohon tertiup angin Menirukan pohon tumbuh berdiri kokoh 		
<p>Seni Budaya & Prakarya</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar dekoratif dari perpaduan antara garis, warna, bentuk dan tekstur berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. (KI 4) 	<ul style="list-style-type: none"> mencari motif hias daerah sendiri / di Indonesia yang diperoleh dari jarit, kain, selendang, dll membuat pola untuk membuat gambar dekoratif. menjiplak pola buatan sendiri pada kertas gambar. mewarnai pola hias buatan sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan cara menggambar dekoratif Merancang gambar dekoratif dari perpaduan antara garis, warna, bentuk dan tekstur Mengumpulkan bahan dan alat untuk menggambar dekoratif membuat pola untuk membuat gambar dekoratif. menjiplak pola buatan sendiri pada kertas gambar. Membuat karya gambar dekoratif dari perpaduan antara garis, warna, bentuk dan tekstur Mengomentari gambar dekoratif hasil karya sendiri dan karya temannya <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Proses : pembuatan gambar dekoratif Produk: gambar dekoratif 	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku tematik kelas 4 Karya seni dekoratif CD seni

Mengetahui Kepala Sekolah
SD / MI

....., 20 ...
Guru Kelas III (Tiga)

(.....)
NIP/NIK :

(.....)
NIP/NIK :



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan :
Kelas / Semester : 3 / 1
Tema / Topik : 1 / Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar
Petemuan ke : 1
Semester : 1 (satu)
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

- ☒ Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- ☒ Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
- ☒ Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- ☒ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

- ☒ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
- ☒ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional
- ☒ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

C. INDIKATOR

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

- ☒ Mendiskusikan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, kombinasi gerak dasar non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif
- ☒ Melakukan berjalan, berlari dengan berbagai variasi.
- ☒ Mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi.
- ☒ Mengkombinasikan gerak dasar melempar, menangkap, dan memukul bola dalam bentuk permainan.

D. TUJUAN

- ☑ Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- ☑ Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- ☑ Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati[mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- ☑ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

E. MATERI**Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

- ☑ Praktik aktifitas fisik seperti membersihkan kelas dan halaman
- ☑ Praktik gerak mengayun, menari, berjalan, berlari, menekuk, memutar dan melompat.

F. PENDEKATAN & METODEPendekatan : *Scientific*Strategi : *Cooperative Learning*Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) ☑ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa ☑ Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak ☑ Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi ☑ Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran. ☑ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan . 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Penjasorkes</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Menyebutkan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif. ☑ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar jalan, lari dan lompat dalam permainan sederhana, (misal: berjalan zigzag, berlari melewati lintasan, kemudian melompati rintangan). ☑ Bermain secara berpasangan dan beregu, mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi (misal: saling menggendong berpasangan, meliukkan badan berpasangan menggunakan alat simpai, tali, ban bekas, kain, dll) ☑ mempraktikkan permainan yang dimodifikasi dengan gerak dasar melempar, menangkap, memukul bola (Bermain kasti, slag ball, boy/melempar tumpukan lempengan dengan bola yang dilakukan secara beregu, masing-masing regu terdiri atas 5 orang peserta didik) 	150 menit
	<p>Penilaian proses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Guru berkeliling mengamati kerjasama anak dalam mengerjakan tugas. ☑ Menilai kerjasamanya, tanggung jawabnya, kedisiplinannya, ke aktifannya, mendominasi atau tidak dsb) ☑ Menilai dengan lembar pengamatan perilaku. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 	15 menit
	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Melakukan penilaian hasil belajar 	
	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan 	

H. SUMBER DAN MEDIA

- ☒ Diri anak
- ☒ Lingkungan keluarga
- ☒ Lingkungan sekolah
- ☒ Buku Tematik Kelas 3
- ☒ Buku Pengembangan Diri Anak

PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung,.....201..
Guru Mapel PJOK

TAKMIL, S.Pd
NIP. 19621204 198203 1 001

Saftiyani, S.Pd
NIP. -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan :
Kelas / Semester : 3 / 1
Tema / Topik : Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar
Petemuan ke : 2
Semester : 1 (satu)
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

- ☒ Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- ☒ Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
- ☒ Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- ☒ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

- ☒ Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
- ☒ Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional
- ☒ Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

C. INDIKATOR

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

- ☒ Mendiskusikan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, kombinasi gerak dasar non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif
- ☒ Melakukan berjalan, berlari dengan berbagai variasi.
- ☒ Mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi.
- ☒ Mengkombinasikan gerak dasar melempar, menangkap, dan memukul bola dalam bentuk permainan.

D. TUJUAN

- ☒ Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- ☒ Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman, dan guru
- ☒ Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati[mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- ☒ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

E. MATERI**Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

- ☒ Praktik aktifitas fisik seperti membersihkan kelas dan halaman
- ☒ Praktik gerak mengayun, menari, berjalan, berlari, menekuk, memutar dan melompat.

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) <input checked="" type="checkbox"/> Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa <input checked="" type="checkbox"/> Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak <input checked="" type="checkbox"/> Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi <input checked="" type="checkbox"/> Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran. <input checked="" type="checkbox"/> Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan . 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Penjasorkes</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Menirukan dan memperagakan gerak gerak hewan dan tumbuhan ☑ Menirukan gerak berjalan, lari dan melompat seperti binatang (sapi, kambing, ayam, kodok dan sebagainya) ☑ Menirukan gerak menggeliat seperti binatang (kucing, ayam, kambing dan sebagainya) ☑ Menirukan gerak dedaunan pohon tertiuip angin ☑ Menirukan pohon tumbuh berdiri kokoh <p>Penilaian proses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Guru berkeliling mengamati kerjasama anak dalam mengerjakan tugas. ☑ Menilai kerjasamanya, tanggung jawabnya, kedisiplinannya, ke aktifannya, mendominasi atau tidak dsb) ☑ Menilai dengan lembar pengamatan perilaku. 	150 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ☑ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ☑ Melakukan penilaian hasil belajar <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan 	15 Menit

H. SUMBER DAN MEDIA

- ☑ Diri anak
- ☑ Lingkungan keluarga
- ☑ Lingkungan sekolah
- ☑ Buku Tematik Kelas 3
- ☑ Buku Pengembangan Diri Anak

I. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung,.....201..
Guru Mapel PJOK

TAKMIL, S.Pd
NIP. 19621204 198203 1 001

Saftiyani, S.Pd
NIP. -



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan :
Kelas / Semester : 3 / 1
Tema / Topik : Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar
Petemuan ke : 3
Semester : 1 (satu)
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

- ☒ Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- ☒ Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru .
- ☒ Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- ☒ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

- ☒ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
- ☒ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional
- ☒ mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

C. INDIKATOR

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

- ☒ Mendiskusikan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, kombinasi gerak dasar non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif
- ☒ Melakukan berjalan, berlari dengan berbagai variasi.
- ☒ Mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi.
- ☒ Mengkombinasikan gerak dasar melempar, menangkap, dan memukul bola dalam bentuk permainan.

D. TUJUAN

- ☒ Siswa dapat memiliki cara menyayangi hewan dan lingkungan sekitar
- ☒ Mampu menceritakan daur hidup kupu-kupu dan peranannya dalam kehidupan.
- ☒ Mampu menggunakan sifat distributif perkalian terhadap penjumlahan untuk memudahkan perhitungan
- ☒ Mampu menyanyikan lagu wajib dan lagu permainan dari daerah sesuai dengan isi lagu

E. MATERI**Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

- ☒ Praktik aktifitas fisik seperti membersihkan kelas dan halaman
- ☒ Praktik gerak mengayun, menari, berjalan, berlari, menekuk, memutar dan melompat.

F. PENDEKATAN & METODEPendekatan : *Scientific*Strategi : *Cooperative Learning*Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Mengajak semua siswa berdoa menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) <input checked="" type="checkbox"/> Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa <input checked="" type="checkbox"/> Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak <input checked="" type="checkbox"/> Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi <input checked="" type="checkbox"/> Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran. <input checked="" type="checkbox"/> Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan . 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Penjasorkes</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Menirukan dan memperagakan gerak hewan dan tumbuhan ☑ Menirukan gerak berjalan, lari dan melompat seperti binatang (sapi, kambing, ayam, kodok dan sebagainya) ☑ Menirukan gerak menggeliat seperti binatang (kucing, ayam, kambing dan sebagainya) ☑ Menirukan gerak dedaunan pohon tertiup angin <p>Penilaian proses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Guru berkeliling mengamati kerjasama anak dalam mengerjakan tugas. ☑ Menilai kerjasamanya, tanggung jawabnya, kedisiplinannya, ke aktifannya, mendominasi atau tidak dsb) ☑ Menilai dengan lembar pengamatan perilaku. 	150 menit
	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ☑ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ☑ Melakukan penilaian hasil belajar ☑ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan 	

H. SUMBER DAN MEDIA

- ☑ Diri anak
- ☑ Lingkungan keluarga
- ☑ Lingkungan sekolah
- ☑ Buku Tematik Kelas 3
- ☑ Buku Pengembangan Diri Anak

I. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

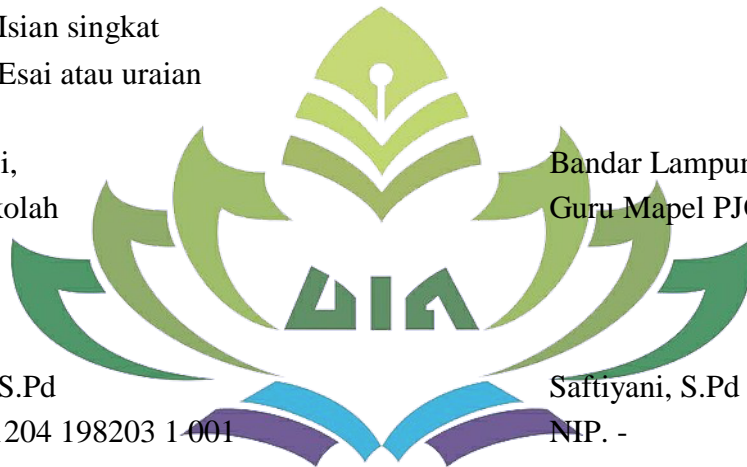
- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung,.....201..
Guru Mapel PJOK

TAKMIL, S.Pd
NIP. 19621204 198203 1 001

Saftiyani, S.Pd
NIP. -



Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	Kesesuaian materi permainan tradisional dengan KD	1	3
		Keakuratan materi	2	1
		Mendorong rasa ingin tau dan bekerja sama	3	2
2.	Aspek Kualitas	Teknik penyampaian materi	4	2
		Penyajian materi	5	1
		Keruntutan alur materi	6	2
3.	Aspek Bahasa	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami	7	1
		Penggunaan istilah pada panduan permainan gobak sodor sudah tepat	8	1
		Tidak terdapat penafsiran ganda	9	1
Jumlah			9	14

LEMBAR PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK
SODOR SISWA KELAS III SD NEGERI 1
CAMPANG RAYA”

NAMA :

NIP :

JABATAN :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang saya kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara member tanda *ceklis* (✓) pada salah satu kolom dalam skala penilaian sesuai kriteria rubric dibawah ini.
 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Ragu-ragu (Kurang Setuju)
 4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju
3. Saya mohon kritik dan saran Bapak/Ibu untuk perbaikan media pembelajaran yang saya kembangkan.

No	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
I. Aspek Isi							
1.	Kesesuaian materi permainan tradisional dengan KD:						
	a. Apakah materi permainan gobak sodor sesuai dengan KD yang ada.						
	b. Apakah pengembangan ini sesuai dengan KD yang ada.						
	c. Apakah materi sesuai dengan KI						
2.	Keakuratan Materi:						
	a. Penggunaan materi yang sesuai dan tepat.						
3.	Mendorong rasa ingin tahu dan bekerjasama:						
	a. Apakah materi permainan gobak sodor membuat anak tertarik untuk bekerjasama						
	b. Apakah materi permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak.						
II. Aspek Kualitas							
4.	Teknik penyampaian materi:						
	a. Apakah teknik penyampaian materi dalam buku panduan guru sudah sesuai untuk anak kelas 3 SD.						
	b. Apakah materi dalam buku sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas 3 SD.						
5.	Penyajian Materi:						

	a. Apakah penyajian materi sudah menarik.						
6	Keruntutan alur materi:						
	a. Apakah materi yang ada pada buku sudah disajikan secara berurutan.						
	b. Apakah materi pada buku panduan sudah baik dalam penyusunan materinya.						
III. Aspek Bahasa							
7.	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami:						
	a. Apakah penggunaan kalimat dalam materi (buku panduan) sudah jelas dan mudah difahami.						
8.	Penggunaan istilah pada panduan permainan gobak sodor sudah tepat:						
	a. Apakah penggunaan istilah dalam buku panduan ini (materi) sudah tepat.						
9.	Tidak terdapat penafsiran ganda:						
	a. Apakah didalam materi (buku panduan) ini terdapat penafsiran/pengertian ganda.						

Skor yang diperoleh :

Skor Maksimal : 80

B. Rekomendasi/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan model permainan tradisional gobak sodor siswa kelas III SD negeri 1 Campang Raya ini dinyatakan :

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Layak digunakan tanpa revisi |
| <input type="checkbox"/> | Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan |
| <input type="checkbox"/> | Tidak layak digunakan |

Bandar Lampung, 2018

Validator



Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Permainan

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	Kesesuaian model permainan dengan KD	1	5
		Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa	2	4
		Langkah permainan gobak sodor sudah disajikan tidak jauh dari versi aslinya	3	1
		Ketepatan manfaat permainan	4	2
2.	Aspek Kualitas	Kelayakan produk model permainan	5	3
		Ketepatan penggunaan bahan dasar	6	5
3.	Aspek Teknis	Media mudah digunakan	7	1
		Desain media sudah baik	8	1
		Mudah dalam memahami panduan penggunaan media permainan gobak sodor yang telah dikembangkan	9	1
4.	Teknis Bahasa	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami	10	4
Jumlah			10	27

**LEMBAR PENILAIAN PERMAINAN OLEH AHLI PERMAINAN
“PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK
SODOR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA”**

NAMA :

NIP :

JABATAN :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang saya kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada salah satu kolom dalam skala penilaian sesuai kriteria rubric dibawah ini.
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-ragu (Kurang Setuju)
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Saya mohon kritikdan saran Bapak/Ibu untuk perbaikan media pembelajaran yang saya kembangkan.

LEMBAR VALIDASI PERMAINAN GOBAK SODOR OLEH AHLI PERMAINAN

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Keterangan	
		5	4	3	2	1		
I. Aspek Isi								
1.	Kesesuaian model permainan dengan KD:							
	a. Apakah model permainan sudah sesuai dengan KD							
	b. Apakah model permainan sudah sesuai dengan gerak lokomotor pada KD							
	c. Apakah model permainan sudah sesuai dengan gerak non-lokomotor pada KD							
	d. Apakah model permainan sudah sesuai dengan gerak manipulative pada KD							
	e. Apakah model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD							
2.	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa:							
	a. Apakah model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak.							
	b. Apakah model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak.							
	c. Apakah model yang digunakan sudah sesuai dan tepat.							
	d. Apakah model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak.							
3.	Langkah pengembangan permainan gobak sodor sudah disajikan tidak jauh dari versi aslinya :							
	a. Apakah langkah-langkah							

	permainan gobak sodor terlalu banyak merubah pola permainan gobak sodor pada umumnya.						
4.	Ketepatan manfaat permainan:						
	a. Apakah permainan ini sudah tepat manfaatnya.						
	b. Apakah permainan ini memiliki manfaat yang baik untuk anak kelas 3 SD						
II. Aspek Kualitas							
5.	Kelayakan produk model permainan:						
	a. Apakah produk pengembangan ini layak untuk kelas 3 SD						
	b. Apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai.						
6.	Ketepatan penggunaan bahan dasar:						
	a. Apakah bahan dasar pin dan bola bowling sudah tepat.						
	b. Apakah bahan lakban sudah tepat untuk pembuatan lapangan						
	c. Apakah penggunaan bahan dasar tepung sudah tepat untuk menandai pemain yang tersentuh.						
	d. Apakah bahan dasar bantalan dan panahan yang digunakan sudah tepat						
	e. Apakah bahan dasar bola kertas dan pecahan genteng yang digunakan sudah tepat						
7.	Media mudah digunakan:						
	a. Media yang digunakan dalam pengembangan ini mudah digunakan dan mudah didapatkan.						

C. Kesimpulan

Pengembangan model permainan tradisional gobak sodor siswa kelas III SD negeri 1 Campang Raya ini dinyatakan :

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Layak digunakan tanpa revisi |
| <input type="checkbox"/> | Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan |
| <input type="checkbox"/> | Tidak layak digunakan |

Bandar Lampung, 2018

Validator



DOKUMENTASI



Gambar 1 Pemberian arahan permainan



Gambar 2 Proses suit untuk menentukan regu pemain dan penjaga



Gambar 3 Pemberian tepung untuk regu penjaga



Gambar 4 Pemberian arahan permainan gobak sodor terhadap putri



Gambar 5 Proses permainan untuk siswa putra



Gambar 6 Proses permainan untuk siswi putri



Gambar 7 Proses panahan untuk siswa putra



Gambar 8 Panahan untuk siswi putri



Gambar 9 Proses lempar bowling putra



Gambar 10 Proses lempar bowling putri



Gambar 11 Proses boy-boyan putra



Gambar 12 Proses boy-boyan putri

Rekapitulasi Penilaian Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Ahli Materi I		Ahli Materi II	
		Awal	Revisi	Awal	Revisi
I. Aspek Isi					
1.	Kesesuaian materi permainan tradisional dengan KD:				
	a. Apakah materi permainan gobak sodor sesuai dengan KD yang ada.	5	5	4	4
	b. Apakah pengembangan ini sesuai dengan KD yang ada.	5	5	4	4
	c. Apakah materi sesuai dengan KI	5	5	4	5
2.	Keakuratan Materi:				
	a. Penggunaan materi yang sesuai dan tepat.	5	5	4	4
3.	Mendorong rasa ingin tahu dan bekerjasama:				
	a. Apakah materi permainan gobak sodor membuat anak tertarik untuk bekerjasama	5	5	4	3
	b. Apakah materi permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak.	5	5	4	4
II.Aspek Kualitas					
4.	Teknik penyampaian materi:				
	a. Apakah teknik penyampaian materi dalam buku panduan guru sudah sesuai untuk anak kelas 3 SD.	5	5	4	5
	b. Apakah materi dalam buku sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas 3 SD.	4	5	4	5

5.	Penyajian Materi:				
	a. Apakah penyajian materi sudah menarik.	5	5	3	5
6	Keruntutan alur materi:				
	a. Apakah materi yang ada pada buku sudah disajikan secara berurutan.	5	5	3	5
	b. Apakah materi pada buku panduan sudah baik dalam penyusunan materinya.	5	5	3	4
III.Aspek Bahasa					
7.	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami:				
	a. Apakah penggunaan kalimat dalam materi (buku panduan) sudah jelas dan mudah difahami.	4	5	3	5
8.	Penggunaan istilah pada panduan permainan gobak sodor sudah tepat:				
	a. Apakah penggunaan istilah dalam buku panduan ini (materi) sudah tepat.	5	5	3	4
9.	Tidak terdapat penafsiran ganda:				
	a. Apakah didalam materi (buku panduan) ini terdapat penafsiran/pengertian ganda.	5	5	4	5
Jumlah		68	70	51	62
Skor Maksimal		70	70	70	70
Persentase		97%	100%	72%	88%
Kriteria		SL	SL	SL	SL

Keterangan

Ahli Materi I : Drs. Suranto, M.Kes

Ahli Materi II : Dr. Ngadimun Hd, M.Pd

Kriteria :

0-20 %	: Sangat Tidak Layak (STL)
21-40 %	: Tidak Layak (TL)
41-60 %	: Kurang Layak (KL)
61-80 %	: Layak (L)
81-100 %	: Sangat Layak (SL)



Rekapitulasi Penilaian Permainan

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Ahli Permainan I		Ahli Permainan II	
		Awal	Revisi	Awal	Revisi
Aspek Isi					
1.	Kesesuaian model permainan dengan KD:				
	a. Apakah model permainan sudah sesuai dengan KD	4	4	4	4
	b. Apakah model permainan sudah sesuai dengan gerak lokomotor pada KD	4	4	4	4
	c. Apakah model permainan sudah sesuai dengan gerak non-lokomotor pada KD	4	4	4	5
	d. Apakah model permainan sudah sesuai dengan gerak manipulative pada KD	4	5	4	4
	e. Apakah model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD	4	4	4	5
2.	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa:				
	a. Apakah model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak.	4	5	4	4
	b. Apakah model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak.	4	5	4	4
	c. Apakah model yang digunakan sudah sesuai dan tepat.	3	5	4	5
	d. Apakah model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak.	3	4	4	4
3.	Langkah pengembangan permainan gobak sodor sudah disajikan tidak jauh dari versi aslinya :				
	a. Apakah langkah-langkah permainan gobak sodor terlalu banyak merubah pola permainan gobak sodor pada umumnya.	3	4	4	5

4.	Ketepatan manfaat permainan:				
	a. Apakah permainan ini sudah tepat manfaatnya.	4	4	4	5
	b. Apakah permainan ini memiliki manfaat yang baik untuk anak kelas 3 SD	4	4	4	5
Aspek Kualitas					
5.	Kelayakan produk model permainan:				
	a. Apakah produk pengembangan ini layak untuk kelas 3 SD	3	5	4	5
	b. Apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai.	3	4	4	4
6.	Ketepatan penggunaan bahan dasar:				
	a. Apakah bahan dasar pin dan bola bowling sudah tepat.	3	4	4	4
	b. Apakah bahan lakban sudah tepat untuk pembuatan lapangan	3	4	4	4
	c. Apakah penggunaan bahan dasar tepung sudah tepat untuk menandai pemain yang tersentuh.	3	4	4	4
	d. Apakah bahan dasar bantalan dan panahan yang digunakan sudah tepat	3	5	4	4
	e. Apakah bahan dasar bola kertas dan pecahan genteng yang digunakan sudah tepat	3	4	4	4
7.	Media mudah digunakan:				
	a. Media yang digunakan dalam pengembangan ini mudah digunakan dan mudah didapatkan.	3	4	4	4
8.	Desain media sudah baik:				
	a. Apakah design media yang digunakan sudah tepat dan baik.	3	4	4	4

9.	Mudah dalam memahami panduan penggunaan media permainan gobak sodor yang telah dikembangkan :				
	a. Apakah buku panduan yang dibuat mudah difahami.	3	4	4	4
10	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan gobak sodor jelas serta dapat dipahami :				
	a. Apakah kata yang ada pada buku panduan sudah tepat.	3	4	4	4
	b. Apakah kalimat yang digunakan pada buku panduan sudah tepat.	3	4	4	4
	c. Apakah kalimat dalam buku panduan sudah sesuai dengan materi yang ada.	4	4	4	5
	d. Apakah terdapat penafsiran ganda dalam kalimat didalam buku panduan.	3	5	5	5
Jumlah		88	111	105	108
Skor Maksimal		130	130	130	130
Persentase		67%	85%	80%	83%
Kriteria		L	SL	SL	SL

Keterangan

Ahli Materi I : Oktaria K, M.Pd

Ahli Materi II : Manis Setyaningrum, M.Pd

Kriteria :

0-20 % : Sangat Tidak Layak (STL)

21-40 % : Tidak Layak (TL)

41-60 % : Kurang Layak (KL)

61-80 % : Layak (L)

81-100 % : Sangat Layak (SL)

Skala Kecil

Gobak Sodor Panahan

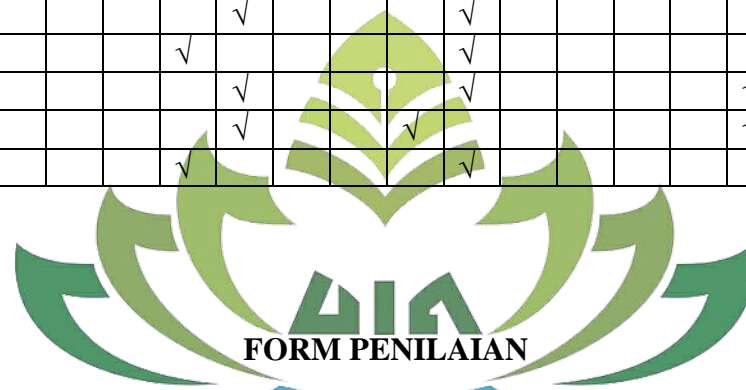
FORM PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Poin (-)	Poin	
1	Abu					√				√					√			6	6
2	Alfariji				√				√						√			6	6
3	Azpar				√				√						√	1	4	3	
4	Farel					√				√					√		6	6	
5	Hendrik					√				√					√		6	6	
6	Andika				√					√					√		6	6	
7	Rama			√											√	1	5	4	
8	Rafael			√						√					√	1	3	2	
9	Satria				√										√		6	6	
10	Satrio				√					√					√	1	5	4	
11	Septian					√				√					√		6	6	
12	Septio					√				√					√		6	6	
13	Ade Chika				√					√					√	1	3	2	
14	Celsi				√					√					√		6	6	
15	Fatthiya					√					√				√		6	6	
16	Dini				√					√					√		6	6	
17	Silvia				√				√						√	1	3	2	
18	Nesya				√				√						√	1	5	4	
19	Putri			√						√					√		6	6	
20	Humaira				√					√					√		6	6	
21	Sekar				√					√					√		6	6	

22	Susi			√				√							√	1	5	4
23	Shaila				√					√					√		6	6
24	Indah				√				√					√			6	6
25	Syafa					√			√					√			6	6
26	Syafira				√			√							√	1	4	3
27	Topan					√			√					√			6	6
28	Umam					√			√						√		6	6
29	Ulya				√				√						√		6	6
30	Wahyu					√			√					√			6	6
31	Lindra					√			√					√		1	5	4
32	Yulia				√				√						√	1	5	4

Skala Kecil

Gobak Sodor Bowling



No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Poin (-)	Poin	
1	Abu				√					√					√		1	5	4
2	Alfariji					√					√					√		9	9
3	Azpar				√					√					√		1	5	4
4	Farel					√				√					√		2	5	3
5	Hendrik					√				√					√		1	4	3
6	Andika				√					√					√		1	5	4
7	Rama			√						√					√		2	5	3
8	Rafael			√						√					√		1	6	5

9	Satria				√				√						√	2	5	3
10	Satrio				√				√					√		1	3	2
11	Septian					√			√					√		1	5	4
12	Septio					√				√					√		9	9
13	Ade Chika				√				√						√	1	4	3
14	Celsi				√				√					√		1	4	3
15	Fatthiya					√			√						√	1	6	5
16	Dini			√					√					√		2	3	1
17	Silvia				√				√						√	1	5	4
18	Nesya				√				√						√	1	6	5
19	Putri			√					√						√	2	4	2
20	Humaira				√				√						√	1	3	2
21	Sekar				√				√						√	1	2	1
22	Susi				√				√						√	2	5	3
23	Shaila					√			√						√	1	6	5
24	Indah				√				√						√	1	3	2
25	Syafa				√				√						√	1	4	3
26	Syafira					√			√						√	1	2	1
27	Topan				√				√						√	2	4	2
28	Umam					√			√						√	1	6	5
29	Ulya					√			√						√		9	9
30	Wahyu					√				√					√	1	3	2
31	Lindra				√				√						√	2	4	2
32	Yulia				√				√						√	1	3	2

Skala Kecil

Gobak Sodor Boy-boy

FORM PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Poin (-)	Poin	
1	Abu				√					√					√			8	8
2	Alfariji			√						√					√		1	8	7
3	Azpar				√					√						√		6	6
4	Farel					√				√						√		8	8
5	Hendrik					√					√				√		2	8	6
6	Andika				√					√					√			8	8
7	Rama			√						√						√	1	8	7
8	Rafael			√						√					√		1	8	7
9	Satria				√					√						√		8	8
10	Satrio				√					√					√			6	6
11	Septian					√				√						√		8	8
12	Septio					√				√						√	2	8	6
13	Ade Chika				√					√					√			8	8
14	Celsi				√					√					√			6	6
15	Fatthiya				√					√					√			6	6
16	Dini					√				√						√	1	8	7
17	Silvia					√				√					√			8	8
18	Nesya				√					√						√		6	6
19	Putri			√						√					√		1	8	7
20	Humaira				√					√					√			8	8
21	Sekar				√					√					√		2	8	6

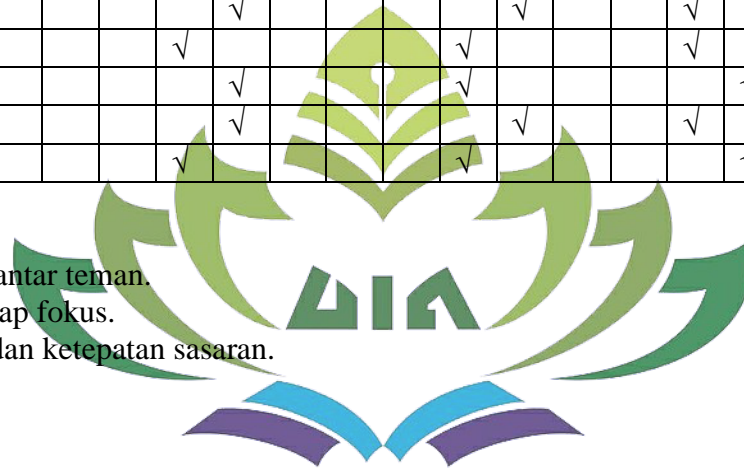
22	Susi				√					√				√				8	8
23	Shaila					√				√				√			2	8	6
24	Indah				√						√				√			8	8
25	Syafa			√						√					√		1	8	7
26	Syafira					√					√				√			6	6
27	Topan					√					√				√			8	8
28	Umam					√					√			√			2	8	6
29	Ulya				√					√				√				8	8
30	Wahyu					√				√					√		1	8	7
31	Lindra					√					√			√				6	6
32	Yulia				√					√					√			8	8

Keterangan :

*Melatih kerjasama, kekompakan antar teman.

** Melatih konsentrasi anak agar tetap fokus.

*** Melatih kecepatan, ketangkasan dan ketepatan sasaran.



Bandar Lampung, 2018
Guru Penjaskes,

.....
NIP.-

Skala Besar

Gobak Sodor Panahan

FORM PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Poin (-)	Poin	
1	Abu					√				√					√			6	6
2	Fajar				√					√					√		1	5	4
3	Azpar				√					√					√		1	5	4
4	Farel					√				√					√		1	5	4
5	Rizel					√					√				√			6	6
6	Andika				√					√					√		1	5	4
7	Toha			√						√					√		1	5	4
8	Rafael			√							√				√			6	6
9	Adit				√					√					√		1	5	4
10	Satrio				√						√				√		1	5	4
11	Fauzan					√				√					√			6	6
12	Mahfud					√				√					√		1	5	4
13	Ade Chika				√					√					√		1	5	4
14	Celsi				√					√					√		1	5	4
15	Netta					√					√				√			6	6
16	Dini				√						√				√			6	6
17	Nadine				√					√					√		1	5	4
18	Syafa				√						√				√			6	6
19	Syafira			√						√					√		1	5	4
20	Nabila				√					√					√		1	5	4
21	Sekar				√					√					√			6	6

22	Susi			√						√						√	1	5	4
23	Yuni				√						√					√		6	6
24	Indah				√					√					√		1	5	4
25	Randy					√				√					√		1	5	4
26	Wahyu				√				√							√	1	5	4
27	Kama					√				√					√		1	5	4
28	Umam					√				√						√	1	5	4
29	Rivaldo				√					√						√	1	5	4
30	Hendrik					√				√					√		1	5	4
31	Lindra					√					√				√			6	6
32	Satria				√					√						√	1	5	4
33	Banyu				√					√							1	5	4
34	Septian				√					√							1	5	4
35	Restu				√					√						√	1	5	4
36	Septio				√					√						√	1	5	4
37	Yulia				√					√						√	1	5	4
38	Nur					√					√					√		6	6
39	Disa					√									√		1	5	4
40	Tania				√					√					√		1	5	4
41	Putri				√					√					√		1	5	4
42	Dewi					√					√					√		6	6
43	Dila				√					√					√		1	5	4
44	Humaira				√					√						√	1	5	4
45	Tuti					√			√							√	1	5	4
46	Siska					√					√					√		6	6
47	Ulya				√					√					√		1	5	4
48	Shaila					√					√					√		6	6
49	Firman				√						√					√		6	6

50	Topan				√					√					√		1	5	4
51	Alif				√				√						√			6	6
52	Rama			√						√						√	1	5	4
53	Andrean				√						√				√			6	6
54	Rian				√					√						√	1	5	4
55	Alfariji					√				√					√		1	5	4
56	Sasa					√					√				√			6	6
57	Silvia				√					√						√	1	5	4
58	Jihan					√					√				√		1	5	4
59	Fatthiya				√							√				√		6	6
60	Rahma					√				√					√			5	4
61	Aini					√				√						√	1	5	4
62	Nesya					√				√						√	1	5	4
63	Tika					√					√					√		6	6
64	Maharani			√						√						√	1	5	4



Skala Besar

Gobak Sodor Bowling

FORM PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Poin (-)	Poin	
1	Abu				√					√						√	1	6	5
2	Fajar				√					√					√		1	6	5
3	Azpar					√					√					√	1	9	9

4	Farel					√				√						√	1	9	9
5	Rizel					√					√					√	1	9	9
6	Andika				√					√					√		1	6	5
7	Toha					√				√					√		1	6	5
8	Rafael					√					√					√	1	9	9
9	Adit				√					√						√	1	6	5
10	Satrio				√											√	1	6	5
11	Fauzan					√					√					√	1	9	9
12	Mahfud					√					√					√	1	6	5
13	Ade Chika				√											√	1	6	5
14	Celsi				√											√	1	6	5
15	Netta					√										√	1	9	9
16	Dini					√										√	1	6	5
17	Nadine				√											√	2	6	4
18	Syafa				√											√	1	6	5
19	Syafira					√										√	1	6	5
20	Nabila				√										√		1	6	5
21	Sekar				√											√	1	6	5
22	Susi					√										√	1	6	5
23	Yuni				√						√					√	1	6	5
24	Indah				√						√				√		1	6	5
25	Randy					√					√					√	1	9	9
26	Wahyu				√				√							√	1	6	5
27	Kama					√					√					√	1	6	5
28	Umam					√					√					√	1	9	9
29	Rivaldo				√						√					√	1	6	5
30	Hendrik					√					√				√		1	6	5
31	Lindra					√						√			√		1	6	5

32	Satria				√					√						√	1	6	5
33	Banyu				√				√								1	6	5
34	Septian			√						√					√		1	6	5
35	Restu			√					√							√	1	6	5
36	Septio				√					√						√	1	6	5
37	Yulia				√				√							√	1	6	5
38	Nur					√					√					√		9	9
39	Disa					√				√					√		1	6	5
40	Tania				√					√					√		1	6	5
41	Putri				√					√					√		1	6	5
42	Dewi					√					√					√		9	9
43	Dila				√					√					√		1	6	5
44	Humaira				√					√						√	1	6	5
45	Tuti					√					√					√	1	6	5
46	Siska					√					√					√		9	9
47	Ulya				√					√					√		1	6	5
48	Shaila					√										√		9	9
49	Firman				√											√	1	6	5
50	Topan				√										√		1	6	5
51	Alif				√				√						√		1	6	5
52	Rama			√						√						√		9	9
53	Andrean				√						√				√		1	6	5
54	Rian				√					√						√	1	6	5
55	Alfariji					√				√					√		1	6	5
56	Sasa					√					√				√		1	6	5
57	Silvia				√					√						√	1	6	5
58	Jihan					√				√					√		1	6	5
59	Fatthiya				√						√					√	1	6	5

60	Rahma					√				√					√		1	6	5
61	Aini					√				√						√	1	6	5
62	Nesya				√						√					√		9	9
63	Tika				√						√					√		9	9
64	Maharani			√						√						√	2	6	4

Skala Besar

Gobak Sodor Boy-boy

FORM PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian															Jumlah Poin yang diperoleh		Total Poin
		Ketangkasan***					Melatih Konsentrasi**					Melatih Kerjasama Kelompok*							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Poin (-)	Poin	
1	Abu				√				√					√		1	8	7	
2	Fajar					√				√				√			8	8	
3	Azpar				√				√						√	1	8	7	
4	Farel					√				√				√			8	8	
5	Rizel				√						√				√		8	8	
6	Andika				√					√				√			8	8	
7	Toha					√			√					√		1	8	7	
8	Rafael			√							√				√	1	8	7	
9	Adit				√					√					√		8	8	
10	Satrio					√				√				√			8	8	
11	Fauzan				√						√				√		8	8	
12	Mahfud					√				√				√			8	8	
13	Ade Chika				√						√				√		8	8	

14	Celsi				√					√					√			8	8
15	Netta					√					√					√		8	8
16	Dini				√						√					√		8	8
17	Nadine		√							√					√		1	8	7
18	Syafa				√						√				√			8	8
19	Syafira			√						√						√		8	8
20	Nabila				√					√					√		1	8	7
21	Sekar				√						√					√		8	8
22	Susi			√												√		8	8
23	Yuni				√											√		8	8
24	Indah				√										√			8	8
25	Randy					√					√				√			8	8
26	Wahyu				√					√						√	1	8	7
27	Kama					√					√				√			8	8
28	Umam					√										√		8	8
29	Rivaldo				√											√		8	8
30	Hendrik					√									√			8	8
31	Lindra				√										√			8	8
32	Satria				√											√		8	8
33	Banyu				√							√						8	8
34	Septian			√							√				√		1	8	7
35	Restu			√						√						√	1	8	7
36	Septio				√						√					√		8	8
37	Yulia				√						√					√		8	8
38	Nur					√						√				√		8	8
39	Disa					√					√				√			8	8
40	Tania				√						√				√			8	8
41	Putri				√						√				√			8	8

42	Dewi				√					√				√			8	8
43	Dila			√					√				√				8	8
44	Humaira			√					√				√				8	8
45	Tuti				√				√				√				8	8
46	Siska				√				√				√				8	8
47	Ulya			√					√				√		1		8	7
48	Shaila				√				√				√				8	8
49	Firman			√					√				√				8	8
50	Topan			√					√				√				8	8
51	Alif			√					√				√				8	8
52	Rama			√					√				√		1		8	7
53	Andreas			√					√				√				8	8
54	Rian			√					√				√				8	8
55	Alfariji			√					√				√				8	8
56	Sasa			√					√				√				8	8
57	Silvia			√					√				√				8	8
58	Jihan			√					√				√				8	8
59	Fatthiya			√					√				√				8	8
60	Rahma			√					√				√				8	8
61	Aini			√					√				√				8	8
62	Nesya			√					√				√				8	8
63	Tika			√					√				√				8	8
64	Maharani			√					√				√		1		8	7

Keterangan :

*Melatih kerjasama, kekompakan antar teman.

** Melatih konsentrasi anak agar tetap fokus.

*** Melatih kecepatan, ketangkasan dan ketepatan sasaran.

Bandar Lampung, 2018

Guru Penjaskes,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Suranto, M.Kes

Jabatan : Ketua

Instansi : STKIP Dharma Wacana/ STO Kota Metro

Telah menerima instrumen penilaian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya” yang disusun oleh :

Nama : Dwi Agus Mawati

NPM : 1411100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terkait, maka instrumen ini dinyatakan telah (siap/belum)* diuji cobakan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Bandar Lampung, 2018
 Validator

Drs. Suranto, M.Kes
 NIP. 19550929 198403 1 001

Catatan:

**) Coret yang tidak perlu*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Oktaria Kusumawati, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : STKIP Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung

Telah menerima instrumen penilaian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya” yang disusun oleh :

Nama : Dwi Agus Mawati

NPM : 1411100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terkait, maka instrumen ini dinyatakan telah (siap/belum)* diuji cobakan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Bandar Lampung, 2018
 Validator

Oktaria Kusumawati, M.Pd
 NIP. -

Catatan:

**) Coret yang tidak perlu*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Manis Setyaningrum, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : STKIP Dharma Wacana/ STO Kota Metro

Telah menerima instrumen penilaian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya” yang disusun oleh :

Nama : Dwi Agus Mawati

NPM : 1411100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terkait, maka instrumen ini dinyatakan telah (siap/belum)* diuji cobakan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Bandar Lampung, 2018
 Validator

Manis Setyaningrum, M.Pd
 NIP. 19711009 200401 2 004

Catatan:

**) Coret yang tidak perlu*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Ngadimun Hd, M.Pd

Jabatan : Ketua

Instansi : STKIP Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung

Telah menerima instrumen penilaian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya” yang disusun oleh :

Nama : Dwi Agus Mawati

NPM : 1411100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terkait, maka instrumen ini dinyatakan telah (siap/belum)* diuji cobakan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Bandar Lampung, 2018
 Validator

Dr. Ngadimun Hd, M.Pd
 NIDK. 8807920016

Catatan:

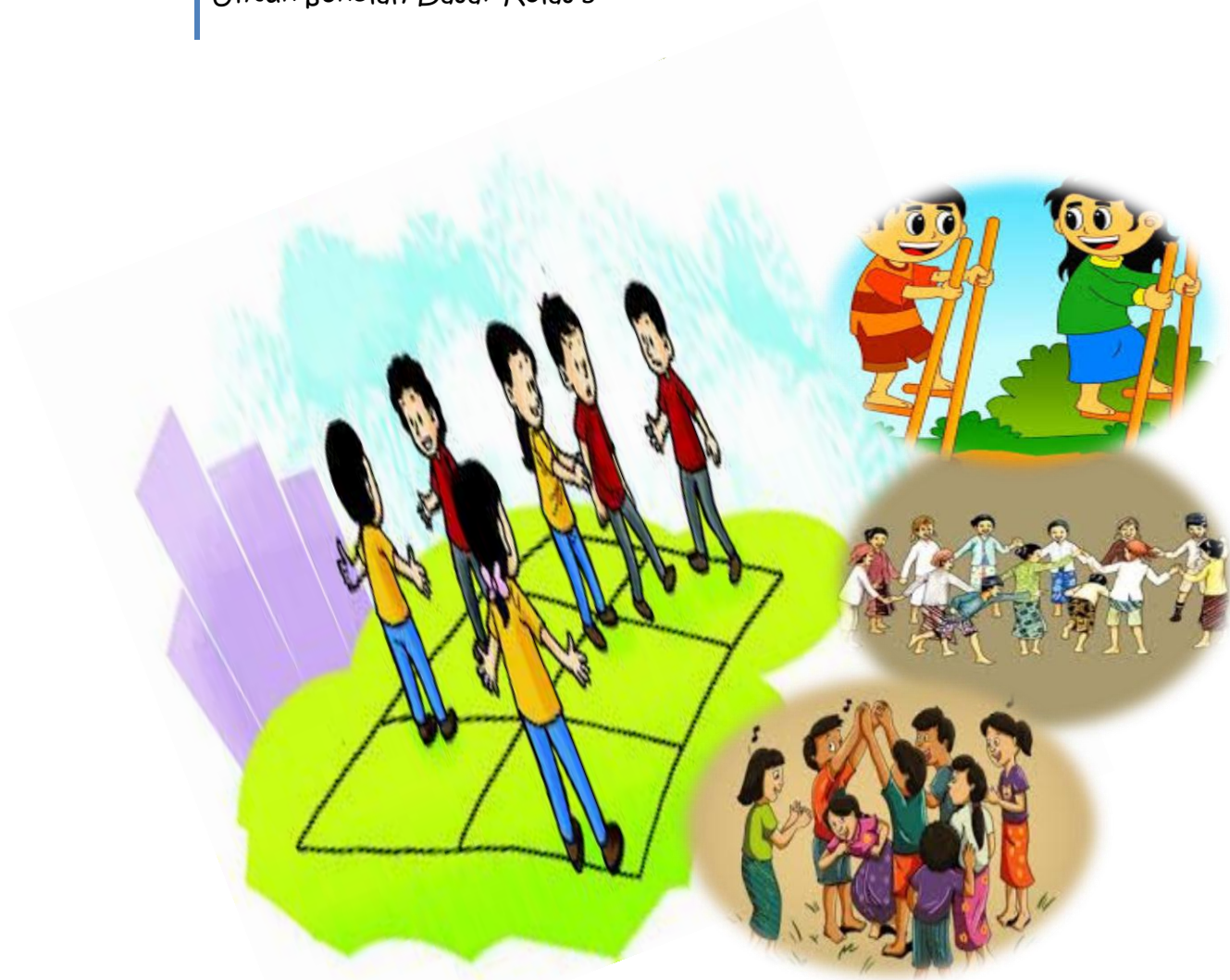
**) Coret yang tidak perlu*

Buku GURU

Dwi Agus Mawati

PANDUAN PEMBELAJARAN PENJASKES BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL (Gobak Sodor)

Untuk Sekolah Dasar Kelas 3



Dosen Pembimbing :

1. Baharudin, M.Pd

2. Yudesta Erfayliana, M.Pd